

PERLINDUNGAN HUKUM PENCIPTA KARYA SINEMATOGRAFI
TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA MELALUI SITUS *STREAMING*
DAN UNDUH GRATIS DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0



Penulisan Hukum
(Skripsi)

Disusun dan Diajukan untuk
Melengkapi Persyaratan Guna Meraih Derajat Sarjana S1 dalam Ilmu Hukum
pada Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret Surakarta

Oleh:
Resti Dhyah P.
E0015344

FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Penulisan Hukum (Skripsi)

**PERLINDUNGAN HUKUM PENCIPTA KARYA SINEMATOGRAFI
TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA MELALUI SITUS
STREAMING DAN UNDUH GRATIS DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

Disusun Oleh:

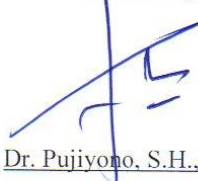
RESTI DHYAH P.

NIM. E0015344

Disetujui untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Penulisan Hukum
(Skripsi) Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret Surakarta

Surakarta, 10 April 2019

Pembimbing



Dr. Pujiyono, S.H., M.H.

NIP. 197910142003121001

PENGESAHAN PENGUJI

Penulisan Hukum (Skripsi)

PERLINDUNGAN HUKUM PENCIPTA KARYA SINEMATOGRAFI TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA MELALUI SITUS STREAMING DAN UNDUH GRATIS DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Disusun Oleh:

RESTI DHYAH P.

NIM. E0015344

Telah diterima dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Penulisan Hukum
(Skripsi) Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret Surakarta

Pada Hari / Tanggal: Rabu, 24 April 2019

DEWAN PENGUJI

1. Hernawan Hadi, SH., M.Hum.
NIP. 196005201986011001
Ketua
2. Munawar Kholil, SH., M.Hum.
NIP. 196810171994031003
Sekretaris
3. Dr. Albertus Sentot S., SH., M.Hum.
NIP. 195911271986011004
Anggota

:

:

:

Mengetahui,
Dekan,


Prof. Dr. Supanto, S.H., M.Hum.
NIP. 19601107 1986011001

SURAT PERNYATAAN

Nama : Resti Dhyah P.

NIM : E0015344

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penulisan hukum (skripsi) berjudul: Perlindungan Hukum Pencipta Karya Sinematografi Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Melalui Situs *Streaming* dan Unduh Gratis di Era Revolusi Industri 4.0, betul-betul karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam penulisan hukum (skripsi) ini diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan penulisan hukum (skripsi) dan gelar yang saya peroleh dari penulisan hukum (skripsi) ini.

Surakarta, 28 Maret 2019

Yang membuat pernyataan,



Resti Dhyah Pudyantali

NIM. E0015344

ABSTRAK

Resti Dhyah Pudyanatali. 2019. E0015344. PERLINDUNGAN HUKUM PENCIPTA KARYA SINEMATOGRAFI TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA MELALUI SITUS *STREAMING* DAN UNDUH GRATIS DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. Penulisan Hukum (Skripsi). Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret.

Penelitian ini bertujuan mengkaji permasalahan, pertama mengenai status kepemilikan karya sinematografi di internet, mengingat bahwa semakin banyaknya penggunaan internet yang menimbulkan adanya kepemilikan virtual bagi pihak yang mengunggah data atau dokumen elektronik ke internet. Kedua terkait dengan perlindungan hukum yang diberikan kepada pencipta karya sinematografi terhadap terjadinya pelanggaran hak cipta di era revolusi industri 4.0, mengingat pelanggaran ini telah bergeser ke dunia maya dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat.

Penelitian ini merupakan penelitian normatif dengan pendekatan undang-undang. Sumber bahan hukum yang digunakan meliputi bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah studi kepustakaan dengan menggunakan metode deduktif..

Hasil penelitian menunjukkan bahwa status kepemilikan karya sinematografi di internet tetaplah ada pada diri pencipta atau pemegang hak cipta. Meskipun karya tersebut telah ditransmisikan dan didistribusikan ke suatu laman oleh orang lain tidak lantas menjadikannya menjadi milik orang yang mengunggah karya tersebut, karena apa yang dilakukannya adalah perbuatan yang tanpa hak dan melanggar hak pencipta. Pemanfaatan internet yang semakin besar di era revolusi industri, menuntut adanya perkembangan perlindungan hukum yang responsif terhadap fenomena ini. Perlindungan hukum yang diberikan pemerintah melalui Undang-Undang Hak Cipta secara keseluruhan telah sesuai dengan perkembangan revolusi industri 4.0, tetapi masih terdapat beberapa hal yang belum jelas dan perlu disempurnakan.

Kata Kunci: Karya sinematografi, pencipta, perlindungan hukum

ABSTRACT

Resti Dhyah Pudyanatali. 2019. E0015344. LEGAL PROTECTION THE CREATOR OF CINEMATOGRAPHIC WORKS ON COPYRIGHT INFRINGEMENT THROUGH STREAMING SITES AND FREE DOWNLOADS IN INDUSTRIAL REVOLUTION 4.0. Legal Writing. Faculty of Law Sebelas Maret University.

This study describes and examines the problems, first, the ownership status of cinematographic works on the internet, given that more internet usage has led to virtual ownership of those who upload data or electronic documents to the internet. Second, related to legal protection given to the creators of cinematographic works against copyright infringement is in accordance with the era of industrial revolution 4.0, while this violation has shifted to using electronic media into cyberspace.

This study is a normative research and using statute approach. The sources of legal material used include primary, secondary, and tertiary legal materials. The data collection technique carried out by researcher is literature research using deductive method.

The results of the study show that the ownership status of cinematographic works on the internet remains with the creator. Although the work has been transmitted and distributed to a website by another person does not necessarily make it belong to the person who uploaded the work, because what he did was an act without rights and violated the rights of the creator. The increasing use of the internet in the era of the industrial revolution, demands the development of legal protection that is responsive to this phenomenon. Legal protection provided by the government through the Copyright Act as a whole is in accordance with the development of the 4.0 industrial revolution, but there are still a number of things that are unclear and need to be perfected.

Keywords: Cinematographic work, creator, legal protection

MOTTO

A negative mind will never give you a positive life.

(Anonim)

Bermimpilah, karena Tuhan akan memeluk mimpi-mimpi itu.

(Andrea Hirata)

PERSEMBAHAN

Saya persembahkan Skripsi ini kepada :

1. Orang tua dan kedua saudara saya, yang telah memberikan doa, dukungan, dan menjadi alasan atas segala usaha saya untuk selalu menjadi lebih baik.
2. Pembimbing saya, Dr. Pujiyono, SH., MH yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing selama proses pengerjaan skripsi.
3. Saya sendiri yang telah berusaha mengerjakan skripsi ini supaya dapat sidang pada waktu yang tepat.
4. Teman-teman saya yang selalu menanyakan “*kapan sidang?*”.

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas limpahan rahmat, dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan Penulisan Hukum (skripsi) dengan judul PERLINDUNGAN HUKUM PENCIPTA KARYA SINEMATOGRAFI TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA MELALUI SITUS STREAMING DAN UNDUH GRATIS DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.

Penulis tertarik melakukan penelitian ini atas dasar bahwa telah terjadi pergeseran peradaban yang dipengaruhi gelombang revolusi industri yang menjadikan terjadinya pelanggaran hak cipta berbasis sistem elektronik atau secara digital yang dapat mengancam hak pencipta. Telah adanya perlindungan hukum tidak lantas menghilangkan terjadinya pelanggaran melalui dunia maya. Sehingga perlu adanya tindakan yang tegas supaya pelanggaran dan kerugian dapat diminimalkan bahkan dihapuskan.

Penulis menyadari bahwa penulisan hukum ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Supanto, S.H., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan izin kepada Penulis untuk menyusun penulisan hukum ini.
2. Bapak Pranoto, S.H., M.H selaku Ketua Bagian Hukum Perdata yang memberikan bantuan, izin, dan memberikan motivasi dalam penyusunan penulisan hukum ini.
3. Bapak Dr. Pujiyono S.H., M.H. selaku pembimbing penulisan skripsi yang selalu membimbing penulis selama proses penyusunan hingga terwujud penulisan hukum ini.
4. Ibu Rahayu Subekti S.H., M.Hum selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama menjalankan studi di Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret Surakarta.

5. Bapak dan Ibu Dosen-dosen Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis selama mengemban pendidikan di bangku perkuliahan beserta seluruh staff karyawan kampus Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret yang telah membantu penulis selama masa perkuliahan.
6. Orang tua penulis yang selalu memberi doa, dukungan dalam berbagai bentuk, cinta dan kasih sayang kepada penulis.
7. Saudara penulis, Diajeng Pudyandarini dan Satriadhi Pudyanarendra yang selalu memberi semangat dan keceriaan ditengah kesuntukan dalam mengerjakan skripsi.
8. Diri saya sendiri, yang telah bekerja dan berproses dalam mengerjakan skripsi, melawan kantuk dan kemalasan yang bertubi-tubi.
9. Teman-teman Dewan Mahasiswa, Komunitas Mahasiswa Katolik, dan Laboratorium Seni Teater Delik yang telah memberikan banyak pembelajaran beserta segala romantika yang ada, juga kepada teman-teman magang dan ciwi-ciwi yang memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
10. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis hingga terselesaikannya penulisan hukum (skripsi) ini.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan penulisan hukum (skripsi) ini, namun penulis sadar bahwa dalam penulisan ini isi substansi masih jauh dari sempurna. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu khususnya di bidang Ilmu Hukum dan dapat dijadikan sebagai sumber bagi peneliti selanjutnya.

Surakarta, 10 April 2019

Penulis,

Resti Dhyah P.

NIM. E0015344

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Metode Penelitian.....	8
F. Sistematika Penulisan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teori.....	14
1. Tinjauan Perlindungan Hukum	14
2. Tinjauan Hak Cipta	16
a. Sejarah Hak Cipta	16
b. Pengertian Hak Cipta	21

c. Ruang Lingkup Hak Cipta	22
d. Jenis Pelanggaran Hak Cipta.....	27
3. Tinjauan Karya Sinematografi	28
4. Tinjauan Teknologi Internet.....	29
a. Pengertian Teknologi Internet.....	29
b. Situs Web dalam Internet	32
5. Tinjauan Revolusi Industri	34
a. Sejarah Revolusi Industri	34
b. Revolusi Industri 4.0	36
B. Kerangka Pemikiran.....	40
1. Bagan Kerangka Pemikiran.....	40
2. Penjelasan Kerangka Pemikiran.....	41
 BAB III PEMBAHASAN	
A. Status Kepemilikan Karya Sinematografi di Internet	42
1. Karya Sinematografi Sebagai Suatu Kebendaan.....	42
2. Hak Kebendaan di Internet.....	46
3. Status Kepemilikan Karya Sinematografi di Internet	51
B. Kesesuaian Perlindungan Hukum Pencipta Karya Sinematografi Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Melalui Situs Streaming dan Unduh Gratis di Era Revolusi Industri 4.0.....	56
1. Perlindungan Hukum Pencipta Karya Sinematografi Terhadap Pelanggaran Melalui Situs <i>Streaming</i> dan Unduh Gratis.....	56
2. Kesesuaian Perlindungan Hukum Pencipta Karya Sinematografi di Era Revolusi Industri 4.0.....	65
 BAB IV PENUTUP	
A. Simpulan	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pemikiran.....	40
Gambar 2. Grafik Akses Situs Web	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era revolusi industri saat ini, semakin banyak masyarakat yang mengenal teknologi. Teknologi menjadi bagian dari setiap kegiatan sehari-hari. Masyarakat modern seakan tidak pernah dan tidak dapat lepas dari yang namanya teknologi. Bahkan untuk pemenuhan kebutuhan akan hiburan, masyarakat bisa mendapatkannya dengan lebih mudah dan praktis, seperti menonton film contohnya. Kecanggihan teknologi memberi kemudahan kita sehingga menonton film dapat dilakukan di rumah melalui televisi. Berbagai *channel* televisi kini telah memiliki hak siar untuk dapat menyajikan deretan film berkualitas. Dapat juga dilakukan secara daring melalui aplikasi yang menyediakan layanan *streaming* film menggunakan internet secara legal seperti *Netflix*, *iflix*, *HOOQ*, *Genflix*, *Amazon Prime Video*, *Catchplay*, dan *Viu*. Menikmati hiburan film tidak perlu lagi ke bioskop, kini dimana pun dapat diakses asalkan memiliki perangkat yang memadai dan terkoneksi dengan internet.

Di tengah derasnya arus perkembangan teknologi digital, sekarang hampir semua kebutuhan dapat dipenuhi secara daring. Adanya jaringan internet juga lebih memudahkan arus informasi masuk, memudahkan akses tiap orang untuk mengetahui yang sebelumnya tidak diketahui. Setiap orang diseluruh dunia dapat saling terhubung satu sama lain melalui fasilitas ini tanpa perlu bepergian jauh-jauh. Orang-orang dapat lebih mudah untuk saling berkomunikasi, mengirim atau memberi informasi, bahkan menyalurkan aspirasi atau kreatifitasnya masing-masing (Reyfel A. Rantung, 2014: 101). Akan tetapi internet juga menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif untuk melakukan perbuatan melawan hukum (Ermansjah Djaja, 2010: 9). Salah satu dampak negatif dengan memanfaatkan internet adalah pelanggaran Hak Cipta dalam bentuk pembajakan. Di Indonesia, sasaran

pembajakan melalui internet paling besar terjadi pada musik atau lagu dan *software*, namun selain itu rupanya pembajakan juga menasar pada karya sinematografi atau yang lebih dikenal dengan film.

Pembajakan karya, khususnya karya sinematografi atau film melalui internet dipengaruhi oleh perkembangan era menjadi digitalisasi. Era yang berjalan saat ini pun berdampak pada perubahan pola hidup masyarakat yang semakin bergantung pada internet. Pembajakan film melalui DVD atau cara konvensional telah berkurangnya namun masyarakat beralih menggunakan media internet dengan mengakses situs web yang menyediakan layanan *streaming* dan unduh gratis berbagai macam film baik dalam negeri maupun luar negeri.

Adanya pelanggaran Hak Cipta ini telah membawa dampak kerugian yang cukup besar bagi pihak-pihak yang bersangkutan. Kerugian moril dan materiil yang ditimbulkan akibat adanya pembajakan dalam negeri ini diperkirakan mencapai triliunan rupiah. Sedangkan, berdasarkan riset yang dilakukan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Bersama Lembaga Penyelidikan Ekonomi dan Masyarakat (LPEM), pembajakan film di Indonesia mengakibatkan hilangnya pendapatan pada usaha perfilman sekitar Rp 31.000.000.000 (tiga puluh satu milyar rupiah) hingga Rp 636.000.000.000 (enam ratus tiga puluh enam milyar rupiah) per tahun (Anggun S. Situmorang, <https://www.merdeka.com/uang/akibat-pembajakan-industri-film-rugi-rp-636-miliar-per-tahun.html>, diakses 13 November 2018)

Meskipun menimbulkan kerugian yang cukup besar, pada kenyataannya pembajakan melalui internet masih terus ditemui dan dapat terus diakses oleh setiap orang. Terjadinya pelanggaran Hak Cipta terhadap karya sinematografi ini bukanlah tanpa alasan. Dorongan kebutuhan hiburan yang ada pada masyarakat menjadikan sebagian orang menempuh alternatif dengan cara instan untuk mendapat pemenuhan hidupnya. Biaya internet yang lebih murah, akses internet yang mudah, informasi yang disajikan cukup *update*, tingginya biaya menonton film melalui bioskop, serta budaya mentalitas masyarakat yang masih

belum menghargai sepenuhnya karya orang lain merupakan beberapa faktor seseorang mengunduh film secara ilegal di internet.

Secara jelas telah dikemukakan dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, bahwa film merupakan perwujudan karya sinematografi. Oleh karena itu film sebagai karya sinematografi wajib dilindungi keberadaannya sebagaimana tercantum dalam Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut Undang-Undang Hak Cipta). Perlindungan juga diberikan kepada pencipta karya sinematografi atas karya ciptanya dan timbul secara otomatis sejak ciptaan itu diwujudkan dalam bentuk nyata sesuai dengan prinsip deklaratif Hak Cipta. Perlindungan yang diberikan ini tidak terlepas dari keterikatan Indonesia dalam upaya perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan Hak Cipta secara internasional. Negara Indonesia telah menjadi bagian dari Konvensi Bern yang memberi perlindungan terhadap seni dan sastra. Indonesia juga telah menjadi anggota dalam World Trade Organization (WTO) dan World Intellectual Property Organization (WIPO), termasuk perjanjian Trade Related aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs) serta Persetujuan WTO (Agreement Establishing the World Trade Organization). Dasar inilah yang menimbulkan kewajiban untuk menerapkan perlindungan dalam perundang-undangan nasionalnya dibidang Hak Cipta (Oksidelfa Yanto, 2016: 108). Negara-negara yang menandatangani wajib memberi perlindungan karya-karya para pencipta di negara-negara lain yang ikut menandatangani, sebagaimana layaknya warga negaranya sendiri. Hal inilah yang harus disadari dalam pembentukan peraturan nasional.

Isu perlindungan Hak Cipta, khususnya tentang karya sinematografi, menjadi penting karena dirasa dapat mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif dan meningkatkan kreativitas serta daya cipta. Sebagaimana yang telah disinggung sebelumnya, bahwa perlindungan juga diberikan pada pencipta karya, hal ini dimaksudkan supaya pencipta merasa aman dalam berkarya karena telah ada kepastian hukum yang menjamin hak-hak mereka, karena pencipta merupakan subjek yang krusial dalam kehidupan Hak Cipta. Dalam Undang-

Undang Hak Cipta, pencipta atau pemegang Hak Cipta memiliki hak moral dan hak ekonomi, apabila salah satu atau kedua hak ini dilanggar oleh pihak lain maka pencipta dapat menuntut haknya melalui jalur litigasi maupun non litigasi. Upayakan perlindungan bagi pencipta karya juga dilakukan dengan memberi batasan sosial untuk tidak mempergunakan, menggandakan, mendistribusikan, mentransmisikan atau mempublikasikan serta kegiatan lain yang sejenis terhadap suatu karya cipta tanpa persetujuan pencipta maupun pemegang Hak Cipta atau sebelum masa perlindungannya habis. Pencipta juga berhak mendapat ganti rugi atas kegiatan pelanggaran Hak Cipta tersebut.

Permasalahan mengenai pelanggaran Hak Cipta ini tentu saja cukup meresahkan dan tidak hanya terjadi di Indonesia. Kasus yang cukup fenomenal adalah penutupan situs *The Pirates Bay* dari Swedia. Situs ini merupakan situs berbagi file terbesar dengan sistem *torrent*, file yang ada merupakan film dan musik yang masih dalam perlindungan Hak Cipta. Pendiri situs ini telah ditangkap dan diadili, tetapi meskipun situs tersebut telah diblokir dan dikatakan tidak dapat diakses, diperkirakan situs ini hidup kembali dengan berganti domain yang berasal dari Kosta Rika. Amerika juga pernah meringkus lima orang pelaku pembajakan film melalui internet. Film-film seperti *Argo*, *The Avengers*, dan *Skyfall* ini diunggah di dalam grup *online* ilegal bernama *RemixHD*, *26K*, *UNIQUE*, *DTRG*, dan *HOPE/RESISTANCE*. Kasus ini berakhir dengan dipenjaranya kelima oknum pelanggar Hak Cipta. Di Inggris seorang warga negaranya ditangkap dan dijatuhi hukuman empat tahun penjara karena membuat sebuah situs *streaming* yang diberi nama *Fastpasstv*.

Di Indonesia sendiri, kasus pelanggaran Hak Cipta dengan menggunakan media internet diantaranya adalah pembajakan film beberapa kasus pelanggaran Hak Cipta antara lain adalah pembajakan film *Wiro Sableng* dalam situs web penyedia layanan *streaming* dan unduh gratis pada bulan Agustus 2018. Kejadian ini mendorong pihak-pihak yang berkaitan dengan film tersebut untuk mengkampanyekan anti pembajakan film melalui dunia maya. Dua tahun yang lalu dilakukan pengaduan pembajakan film *Warkop DKI: Jangkrik Boss!* yang diedarkan untuk dilihat secara *streaming*. Meskipun telah dilaporkan ke pihak

kepolisian, perkara ini tidak berlanjut karena pelaku telah meminta maaf. Selain itu masih ada juga film-film dari *Hollywood* yang dibajak secara bebas melalui situs web penyedia layanan *streaming* dan unduh film gratis di Indonesia.

Perilaku kejahatan dengan pemanfaatan internet tentunya tidak dapat terlepas dari perubahan era atau dapat dikatakan sebagai suatu revolusi. Saat ini dunia telah memasuki masa revolusi disruptif yang lebih dikenal dengan era revolusi industri 4.0 atau revolusi digital. Pada masa ini setiap negara di dunia termasuk di Indonesia harus siap menghadapi gelombang penggunaan teknologi yang semakin besar. Dampak dari adanya revolusi industri 4.0 adalah semakin meluasnya penggunaan internet (*internet of things*). Semua hal dapat diakses melalui internet dan dengan kecerdasan yang dibuat oleh manusia dalam rupa teknologi ini banyak data dapat diperoleh dengan lebih mudah serta dapat disebarluaskan kepada masyarakat. Perluasan akses internet dan pendistribusian data dalam revolusi digital kali ini mengarahkan pada pengkaburan garis batas antara dunia nyata dan digital (Klaus Schwab, 2016: 9).

Era disruptif ini selain membuka peluang pada tindakan pembajakan karya sinematografi rupanya juga berdampak pada suatu kondisi di mana dunia mulai meninggalkan model kepemilikan dan mendukung model akses (Kyle Wiens, <https://ifixit.org/blog/8176/copyright-and-the-end-of-ownership/>, diakses 19 November 2018). Di Indonesia masyarakat nampaknya mulai mendukung model akses dengan mengedepankan kemudahan akses melalui internet untuk menonton film secara gratis. Landasan kebebasan akses inilah yang mulai mengaburkan status kepemilikan sebuah karya yang telah diunggah ke internet. Data digital saat ini memanglah penting akan tetapi suatu data yang diunggah individu ke internet berpotensi tidak memiliki status kepemilikan terhadapnya. Data-data tidak hanya terbatas pada rangkaian angka melainkan tidak menutup kemungkinan pada audio visual seperti karya sinematografi, yang dapat dinikmati secara umum seakan menjadikannya sebagai *public domain*.

Kondisi seperti ini tidaklah dapat dibisrkan berlarut-larut. Revolusi industri 4.0 bagaimanapun telah memunculkan tantangan baru dan tak terduga. Kemunculan era ini harus menjadikan gambaran baru bagi pemerintah, terutama

dalam hal perlindungan hukum. Kemunculan internet sebagai teknologi digital memungkinkan penyalinan yang sempurna, murah dan tidak terbatas termasuk penyebaran konten. Digitalisasi dan merebaknya penggunaan internet dalam lingkungan sosial masyarakat mau tidak mau membawa berbagai perubahan sikap dan perilaku. Maka dari itu dalam menyikapi hal ini diperlukan suatu perlindungan hukum yang tepat, khususnya bagi pencipta karya sinematografi yang semakin hari justru juga semakin meningkat frekuensi pelanggaran haknya.

Adanya Undang-Undang Hak Cipta secara nyata belum bisa membendung adanya pelanggaran hak cipta khususnya melalui internet. Kesesuaian perlindungan hukum sangat krusial mengingat hukum di masyarakat haruslah bersifat responsif terhadap adanya perubahan tata kehidupan. Perlindungan hukum yang responsif ini tidak hanya dikarenakan adanya dorongan internasional melainkan sebagai suatu wujud penghargaan yang perlu diberikan kepada pencipta karya sinematografi yang telah mencurahkan banyak hal untuk mewujudkan ciptaannya itu. Selanjutnya apakah Undang-Undang Hak Cipta telah sesuai dan telah menjadikannya hukum yang responsif dalam masyarakat masih perlu dikaji kembali, mengingat perubahan sosial yang saat ini melanda masyarakat Indonesia.

Berdasarkan hal-hal sebagaimana diuraikan sebelumnya, penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih dalam mengenai permasalahan tersebut. Ketertarikan penulis terhadap hal ini mendorong penulis untuk membuat penelitian hukum dengan judul **PERLINDUNGAN HUKUM PENCIPTA KARYA SINEMATOGRAFI TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA MELALUI SITUS *STREAMING* DAN UNDUH GRATIS DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang mengenai Perlindungan Hukum Pencipta Karya Sinematografi terhadap Pelanggaran Hak Cipta Melalui Situs *Streaming* Dan Unduh Gratis di Era Revolusi Industri 4.0, maka pokok masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana status kepemilikan karya sinematografi di internet?

2. Apakah perlindungan hukum pencipta karya sinematografi terhadap pelanggaran hak cipta melalui situs *streaming* dan unduh gratis telah sesuai dengan era revolusi industri 4.0?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan arahan dalam proses penyusunan secara utuh agar tetap sesuai dengan maksud penelitian. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Tujuan Objektif
 - a. Mengetahui status kepemilikan karya sinematografi yang telah beredar di internet melalui situs *streaming* dan unduh gratis.
 - b. Mengetahui kesesuaian perlindungan hukum bagi pencipta karya sinematografi dalam era revolusi industri 4.0.
2. Tujuan Subjektif
 - a. Menambah pengetahuan tentang penelitian bidang hukum perdata khususnya bidang Hak Cipta dengan harapan dapat bermanfaat untuk pembentukan logika hukum yang tepat dalam menyelesaikan berbagai masalah.
 - b. Memenuhi persyaratan akademis guna memperoleh gelar strata 1 (sarjana) dalam bidang Ilmu Hukum di Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Hukum merupakan sebuah kegiatan *know-how* dalam ilmu hukum, bukan sekedar *know-about*. Sebagai kegiatan *know-how*, penelitian hukum dilakukan untuk memecahkan isu hukum yang dihadapi (Peter Mahmud Marzuki, 2015:60). Penelitian hukum adalah baik apabila dapat memberi kemanfaatan dalam perkembangan ilmu hukum. Perkembangan yang diharapkan berupa perkembangan hukum yang multidimensi, lebih khususnya perkembangan hukum dalam bidang kekayaan intelektual. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam hal perlindungan hukum bagi pencipta film terhadap pembajakan film melalui internet.
- b. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran dan masukan terhadap perkembangan perlindungan Hak Cipta khususnya dalam industri perfilman.
- c. Dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu hukum perdata khususnya pada bidang Hak Cipta.

2. Manfaat Praktis

- a. Mengembangkan pola pikir dan penalaran penulis dalam penerapan ilmu sebagai upaya penyelesaian permasalahan hukum.
- b. Memberikan jawaban dari permasalahan hukum dalam bidang Hak Cipta yang dibahas dalam penulisan hukum ini.
- c. Memberikan tambahan pengetahuan serta menjadi sarana yang membantu pihak yang berkepentingan apabila mengalami permasalahan yang serupa dalam penelitian ini.

E. Metode Penelitian

Agar suatu penelitian ilmiah dapat berjalan baik, maka perlu menggunakan metode penelitian yang tepat. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan penulis adalah:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penulisan hukum ini menggunakan metode penelitian doktrinal (*doctrinal research*) atau penelitian normatif. Maksud dari penelitian ini adalah untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin hukum, guna menjawab isu hukum yang dihadapi sesuai dengan perspektif ilmu hukum. Penelitian doktrinal ini dilakukan dengan meneliti bahan pustaka yang meliputi bahan hukum primer, sekunder, maupun tersier yang kemudian dikaji, dianalisis, dan diambil kesimpulan dari hasil penelitian tersebut.

2. Sifat Penelitian

Ilmu hukum mempunyai karakter yang khas, yaitu sifatnya yang normatif, praktis dan perskriptif. Sebagai ilmu yang bersifat preskriptif, ilmu hukum mempelajari tujuan hukum, nilai-nilai keadilan, validitas aturan hukum, konsep-konsep hukum, dan norma-norma hukum. Sebagai ilmu terapan, ilmu hukum menetapkan standar prosedur, ketentuan-ketentuan, rambu-rambu dalam melaksanakan aktivitas hukum. Pada penulisan hukum ini sifat penelitian secara perspektif yang dipilih oleh penulis, dimaksudkan untuk memberikan argumentasi atas hasil penelitian yang telah dilakukan (Peter Mahmud Marzuki, 2015: 39).

3. Pendekatan Penelitian

Terdapat beberapa jenis pendekatan dalam penelitian hukum. Pendekatan penelitian berguna dalam memperoleh informasi dari berbagai aspek mengenai isu yang sedang dikaji untuk menemukan jawabannya. Jenis pendekatan penelitian hukum adalah sebagai berikut:

- a. Pendekatan kasus (*case approach*);
- b. Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*);
- c. Pendekatan historis (*historical approach*);
- d. Pendekatan perbandingan (*comparative approach*);
- e. Pendekatan konseptual (*conceptual approach*).

Pendekatan yang digunakan dalam penulisan hukum ini adalah pendekatan undang-undang (*statute approach*). Pendekatan perundang-undangan adalah pendekatan yang dilakukan dengan menelaah undang-undang dan regulasi yang bersangkutan dengan isu hukum yang ditangani (Peter Mahmud Marzuki, 2015: 137).

4. Jenis dan Sumber Bahan Hukum Penelitian

Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Peter Mahmud Marzuki, penelitian hukum tidak mengenal adanya data untuk memecahkan isu hukum tetapi memberikan preskripsi mengenai apa yang seyogyanya diperlukan. Penelitian hukum memerlukan jenis dan sumber bahan hukum yang tepat, dalam penelitian ini penulis menggunakan bahan hukum

sekunder atau data sekunder. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari hasil penelaahan kepustakaan atau penelaahan terhadap berbagai literatur atau bahan pustaka yang berkaitan dengan masalah atau materi penelitian (Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, 2015: 156).

Bahan hukum sekunder yang utama adalah buku teks karena buku teks berisi mengenai prinsip-prinsip dasar ilmu hukum dan pandangan-pandangan klasik para sarjana yang mempunyai kualifikasi tinggi. Dalam penelitian ini bahan hukum sekunder yang digunakan dibagi kembali menjadi tiga yaitu bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Adapun yang menjadi bahan hukum penulis dalam penelitian ini adalah:

a. Bahan Hukum Primer

- 1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;
- 2) Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman;
- 3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- 4) Peraturan Bersama Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor 14 Tahun 2015 dan Kementerian Komunikasi dan Informatika Nomor 26 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik.

b. Bahan Hukum Sekunder

- 1) Buku-buku ilmiah dibidang hukum;
- 2) Makalah-makalah yang relevan;
- 3) Jurnal hukum;
- 4) Artikel ilmiah;
- 5) Hasil penelitian ilmiah dalam bentuk skripsi maupun tesis.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier merupakan bahan yang memberikan petunjuk, penjelasan, maupun tambahan informasi terhadap bahan hukum primer dan sekunder. Bahan hukum tersier yang digunakan oleh penulis adalah situs web dari internet yang relevan dengan penelitian ini.

5. Teknik Pengumpulan Data

Penulis menetapkan teknik pengumpulan data dengan pengumpulan bahan hukum yang dilakukan adalah dengan cara studi dokumen atau studi kepustakaan (*library research*) yaitu dengan cara membaca, mempelajari, mengkaji, dan menganalisis peraturan perundang-undangan, dokumen, arsip-arsip peraturan perundang-undangan baik cetak maupun elektronik serta literatur. Studi dokumen merupakan suatu alat pengumpulan bahan hukum yang dilakukan melalui bahan hukum tertulis dengan mempergunakan *content analysis*. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan landasan teori yang berhubungan dengan penelitian hukum ini.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deduksi. Metode ini berpangkal dari pengajuan premis mayor. Kemudian diajukan premis minor. Dari kedua premis ini kemudian ditarik suatu kesimpulan atau *conclusion* (Peter Mahmud Marzuki, 2015: 47). Atau lebih mudahnya metode deduksi dapat diartikan sebagai suatu metode untuk menganalisis bahan hukum yang menyajikan hal-hal yang dirumuskan secara umum kemudian menarik kesimpulan yang sesuai dengan kasus faktual yang sedang diteliti. Metode ini mengutamakan pemikiran secara logika sehingga akan menemukan sebab dan akibat yang akan terjadi. Peter Mahmud dalam bukunya mengungkapkan bahwa penelitian hukum pada level dogmatik dan menggunakan pendekatan undang-undang, digunakan metode analisis deduksi.

F. Sistematika Penulisan Hukum

Agar mendapatkan gambaran yang menyeluruh mengenai sistematika penulisan hukum, maka penulis membagi sistematika penulisan hukum ini menjadi 4 (empat) bab, tiap-tiap bab tersebut terbagi dalam sub-sub bagian yang dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman terhadap keseluruhan penelitian. Sistematika penulisan hukum ini diuraikan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan hukum.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan tentang teori-teori dan materi-materi serta tinjauan yang berkaitan dengan penulisan hukum ini. Bab kedua meliputi Kerangka Teori dan Kerangka Pemikiran. Pada Kerangka Teori, Penulis mencantumkan tinjauan mengenai:

1. Tinjauan Perlindungan Hukum
2. Tinjauan Hak Cipta

Tinjauan mengenai Hak Cipta, Penulis bagi menjadi:

 - a. Sejarah Hak Cipta
 - b. Pengertian Hak Cipta
 - c. Ruang Lingkup Hak Cipta
 - 1) Objek Hak Cipta
 - 2) Subjek Hak Cipta
 - d. Jenis Pelanggaran Hak Cipta
3. Tinjauan Sinematografi
4. Tinjauan Teknologi Internet
 - a. Pengertian Teknologi Internet
 - b. Situs Web dalam Internet
5. Tinjauan Revolusi Industri
 - a. Sejarah Revolusi Industri
 - b. Revolusi Industri 4.0

Kerangka Pemikiran dalam Bab ini terdiri dari:

1. Bagan Kerangka Pemikiran
2. Penjelasan Kerangka Pemikiran

BAB III: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai uraian hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dan pembahasan, serta untuk menjawab pokok permasalahan.

BAB IV: PENUTUP

Bab ini akan menguraikan secara singkat tentang kesimpulan akhir dari pembahasan dan jawaban atas rumusan masalah, yang diakhiri dengan saran-saran yang didasarkan pada hasil penelitian keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Tinjauan Perlindungan Hukum

Hukum hadir dalam masyarakat adalah untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan kepentingan-kepentingan yang bisa bertabrakan satu sama lain. Pengkoordinasian kepentingan-kepentingan tersebut dilakukan dengan cara membatasi dan melindungi kepentingan-kepentingan tersebut. Hukum melindungi kepentingan seseorang dengan cara memberikan kekuasaan kepadanya untuk bertindak dalam memenuhi kepentingannya tersebut. Pemberian kekuasaan, atau yang sering disebut dengan hak ini, dilakukan secara terukur, keluasan dan kedalamannya. Kepentingan merupakan sasaran hak, bukan hanya karena ia dilindungi oleh hukum, melainkan juga karena ada pengakuan terhadap itu. Hak tidak hanya mengandung unsur perlindungan dan kepentingan, tapi juga kehendak. Perlindungan hukum harus melihat tahapan yakni perlindungan hukum lahir dari suatu ketentuan hukum dan segala peraturan hukum yang diberikan oleh masyarakat yang pada dasarnya merupakan kesepakatan masyarakat tersebut untuk mengatur hubungan perilaku antara anggota-anggota masyarakat dan antara perseorangan dengan pemerintah yang dianggap mewakili kepentingan masyarakat (Satjipto Rahardjo, 2000: 53-54).

Awal mula teori perlindungan hukum bersumber dari teori hukum alam atau aliran hukum alam, hal ini dikemukakan Fitzgerald sebagaimana dikutip Satjipto Rahardjo. Aliran ini dipelopori oleh Plato, Aristoteles dan Zeno. Menurut aliran hukum alam menyebutkan bahwa hukum itu bersumber dari Tuhan yang bersifat universal dan abadi, serta antara hukum dan moral tidak boleh dipisahkan. Para penganut aliran ini memandang bahwa hukum dan moral adalah cerminan dan aturan secara internal dan eksternal dari kehidupan manusia yang diwujudkan melalui hukum dan moral (Satjipto Rahardjo, 2000: 53).

Menurut Satjipto Rahardjo, perlindungan hukum adalah memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia (HAM) yang dirugikan orang lain dan perlindungan itu diberikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum. Dengan kata lain perlindungan hukum adalah berbagai upaya hukum yang harus diberikan oleh aparat penegak hukum untuk memberikan rasa aman, baik secara pikiran maupun fisik dari gangguan dan berbagai ancaman dari pihak manapun (Satjipto Rahardjo, 2000: 74). Hukum dapat difungsikan untuk mewujudkan perlindungan yang sifatnya tidak sekedar adaptif dan fleksibel, melainkan juga bersifat antisipatif.

Menurut Muchsin (2012: 20), perlindungan hukum merupakan suatu hal yang melindungi subyek-subyek hukum melalui peraturan perundang-undangan yang berlaku dan dipaksakan pelaksanaannya dengan suatu sanksi. Perlindungan hukum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1) Perlindungan Hukum Preventif

Perlindungan yang diberikan oleh pemerintah dengan tujuan untuk mencegah sebelum terjadinya pelanggaran. Hal ini terdapat dalam peraturan perundang-undangan dengan maksud untuk mencegah suatu pelanggaran serta memberikan rambu-rambu atau batasan-batasan dalam melakukan suatu kewajiban.

2) Perlindungan Hukum Represif

Perlindungan hukum represif merupakan perlindungan akhir berupa sanksi seperti denda, penjara, dan hukuman tambahan yang diberikan apabila sudah terjadi sengketa atau telah dilakukan suatu pelanggaran. Hukum berfungsi sebagai perlindungan kepentingan manusia, agar kepentingan manusia terlindungi, hukum harus dilaksanakan secara profesional. Pelaksanaan hukum haruslah berlangsung normal, damai, dan tertib. Dengan adanya kepastian dan perlindungan hukum masyarakat dapat merasa aman dan damai. Perlindungan hukum merupakan segala bentuk upaya pengayoman terhadap harkat dan martabat manusia serta pengakuan terhadap hak asasi manusia di

bidang hukum. Sehingga pada akhirnya keberadaan perlindungan hukum dapat memberikan kemanfaatan bagi setiap individu sampai terwujud tujuan hukum secara umum: ketertiban, keamanan, ketentraman, kesejahteraan, kedamaian, kebenaran, dan keadilan.

2. Tinjauan Hak Cipta

a. Sejarah Hak Cipta

Hak Cipta merupakan terjemahan dari *copyright* dalam bahasa Inggris, yang dalam bahasa Indonesia secara harfiah dapat dikatakan sebagai hak salin. Istilah *copyright* sendiri pada mulanya terdapat dari ditemukannya revolusi baru, yaitu mesin cetak. Penemu mesin cetak ini adalah J. Gutenberg pada kisaran pertengahan abad ke lima belas. Sebelum penemuan mesin ini oleh Gutenberg, proses untuk membuat salinan dari sebuah karya tulisan memerlukan tenaga dan biaya yang hampir sama dengan proses pembuatan karya aslinya (Harris Munandar, Sally Sitanggang, 2011: 21). Namun setelah ditemukannya mesin cetak maka terjadilah perubahan dalam waktu produktifitas yang pendek serta dengan biaya yang lebih ringan, sehingga perdagangan buku menjadi meningkat.

Bidang perlindungan terhadap Hak Cipta mulai diberikan di Inggris pada tahun 1557 kepada perusahaan alat tulis dalam hal penerbitan buku. Pada akhir abad ke-17 para pedagang dan penulis menentang kekuasaan yang diperoleh para penerbit dalam penerbitan buku, dan menghendaki dapatnya ikut serta dan untuk menikmati hasil ciptaannya dalam bentuk buku. Akibatnya mulai terjadi perubahan pola pikir dalam masyarakat. Pada tahun 1690 mulai diberlakukan hak dasar yang dimiliki oleh pencipta atau penulis. Pada tahun 1709 parlemen Inggris menerbitkan *The Statute of Anne*. Undang-undang ini mulai mengatur hak eksklusif bagi pencipta dan berakhir setelah 28 tahun.

Seiring perkembangannya, perlindungan terhadap hak cipta mulai meluas. Belanda merupakan salah satu negara yang juga mengikuti jejak Inggris untuk memberikan perlindungan yang berkaitan dengan hak

cipta. Hal ini diwujudkan dengan diterbitkannya Undang-Undang tahun 1817 tentang Hak Cipta (*Kopijregt*) di Belanda. Dalam peraturan ini hak cipta tetap berada pada penerbit, baru kemudian dengan Undang-Undang Hak Cipta tahun 1881 hak khusus pencipta (*uitsluitend recht van de maker*) sepanjang mengenai pengumuman dan penggandaan memperoleh pengakuan secara formal dan materiil.

Pada tahun 1886 dibentuklah ketentuan hukum internasional pertama yang mengatur masalah *copyright* antara negara-negara berdaulat, yaitu Konvensi Bern tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra (*Berne Convention for the Protection of Artistic and Literary Works*). Dalam konvensi ini, *copyright* diberikan secara otomatis kepada pembuat karya cipta, dan pengarang atau pembuat tidak harus mendaftarkan karyanya untuk mendapatkan *copyright*. Segera setelah sebuah karya dicetak atau disimpan dalam satu media, otomatis mendapatkan hak eksklusif terhadap karya tersebut dan juga terhadap karya turunannya (karya- karya lain yang dibuat berdasarkan karya pertama), hingga pencipta secara eksplisit menyatakan sebaliknya atau hingga masa berlaku Hak Cipta tersebut sudah habis (Harris Munandar, Sally Sitanggang, 2011: 21).

Sedangkan di Indonesia secara yuridis Indonesia diperkenalkan dengan Hak Cipta pada tahun 1912, yaitu pada saat masa pemerintahan Hindia Belanda. Pengaturan ini didasari oleh banyaknya negara-negara di Eropa Barat yang menjadi peserta Konvensi Bern, sehingga mendorong Belanda untuk memperbaharui peraturan yang berkaitan dengan Hak Cipta negaranya. Kehendak untuk ikut serta dalam Konvensi Bern ini menciptakan Undang-Undang *Auteurswet* tahun 1912. *Auteurswet 1912* juga diberlakukan di Indonesia dan peraturan ini resmi berlaku pada 23 September 1912 (Rachmadi Usman, 2003: 56).

Pada tanggal 17 Agustus 1945 bangsa Indonesia memproklamkan kemerdekaannya. Sebagaimana ditetapkan dalam ketentuan peralihan UUD 1945, seluruh peraturan perundang-undangan peninggalan kolonial

Belanda tetap berlaku selama tidak bertentangan dengan UUD 1945. Ketentuan *Auteurswet 1912* ini kemudian masih dinyatakan berlaku sesuai dengan ketentuan peralihan yang terdapat dalam Pasal II Aturan Peralihan Undang-Undang Dasar 1945, Pasal 192 Konstitusi Sementara Republik Indonesia Serikat dan Pasal 142 Undang-Undang Dasar Sementara 1950. Pemberlakuan *Auteurswet 1912* ini sudah barang tentu bersifat sementara (Suyud Margono, 2010: 57).

Meskipun telah mengenal pengaturan terkait hak cipta, tetapi pada awalnya istilah hak cipta itu sendiri masih belum dikenal secara harfiah, melainkan lebih dikenal dengan istilah hak pengarang. Namun pada perkembangannya hak pengarang dianggap masih terlalu sempit lingkup perlindungannya, karena istilah hak pengarang memberikan kesan, seolah yang dicakup oleh pengarang itu hanyalah hak dari pengarang saja, atau yang ada sangkut pautnya dengan karang-mengarang saja, padahal tidak demikian. Kemudian mulailah diusulkan penggunaan istilah hak cipta untuk memperluas cakupan perlindungan hukum yang diberikan. Sultan Muhammad Syah merupakan orang yang mengusulkan pertama kali istilah hak cipta pada Kongres Kebudayaan di Bandung pada tahun 1951 sebagai pengganti istilah hak pengarang yang dianggap kurang luas cakupan pengertiannya,

Setelah 37 tahun Indonesia merdeka, Indonesia sebagai negara berdaulat mulai membuat peraturan baru terkait dengan hak cipta, yang kemudian diundangkan suatu Undang-Undang nasional tentang Hak Cipta. Tepat pada tanggal 12 April 1982, pemerintah Indonesia memutuskan untuk mencabut *Auteurswet 1912* dan sekaligus mengundangkan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta yang dimuat dalam Lembaran Negara RI Tahun 1982 Nomor 15. Pengesahan Undang-Undang Hak Cipta 1982 dimaksudkan untuk mendorong dan melindungi penciptaan, penyebaran hasil kebudayaan di bidang karya ilmu, seni dan sastra serta mempercepat pertumbuhan kecerdasan kehidupan bangsa.

Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 pada pelaksanaannya ternyata banyak dijumpai terjadinya pelanggaran terutama dalam bentuk tindak pidana pembajakan terhadap Hak Cipta, yang telah berlangsung dari waktu ke waktu dengan semakin meluas dan sudah mencapai tingkat yang membahayakan dan merugikan kreatifitas untuk mencipta, yang dalam pengertian yang lebih luas juga akan membahayakan sendi kehidupan dalam arti seluas-luasnya (Harris Munandar dan Sally Sitanggang, 2003: 22).

Demi memenuhi tuntutan penyempurnaan atas Undang-Undang Hak Cipta 1982, Pemerintah atas persetujuan Dewan Perwakilan Rakyat mengeluarkan Undang- Undang Nomor 7 Tahun 1987 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta. Di dalam Undang- Undang Nomor 7 Tahun 1987 cakupan perlindungan Hak Cipta pun diperluas. Perubahan mendasar dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 tentang Hak Cipta, yaitu adanya perubahan masa berlaku perlindungan karya cipta yang diperpanjang menjadi 50 (lima puluh) tahun setelah meninggalnya pencipta. Pada undang-undang ini karya-karya seperti rekaman, video, dan program komputer telah masuk sebagai kategori karya yang dilindungi. Dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 peraturan pidananya pun diubah dari delik aduan menjadi delik biasa.

Perubahan delik dilakukan karena penggunaan delik aduan pada saat itu menyebabkan keresahan bagi kalangan pencipta, hal ini karena maraknya pembajakan karya yang tidak dapat mereka pantau dan hanya bisa ditangani oleh pihak berwajib bila terjadi pengaduan. Pada perubahan dalam undang-undang tahun 1987 ini diharapkan warga masyarakat dapat melaporkan adanya peristiwa pelanggaran Hak Cipta tanpa perlu ada pengaduan dari korban atau pencipta itu sendiri dan penyidik dapat melakukan penangkapan terhadap pelakunya.

Beberapa tahun setelahnya, undang-undang tentang hak cipta diubah kembali pada tahun 1997. Perubahan undang-undang ini direalisasikan

dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997. Perubahan undang-undang ini dilakukan sebagai konsekuensi atas keikutsertaan Indonesia dalam perjanjian maupun konvensi internasional. Persetujuan tentang Aspek-Aspek Dagang Hak Atas Kekayaan Intelektual (*Agreement on Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights, Including Trade Counterfeit Goods/TRIPs*) yang merupakan bagian dari Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia (*Agreement Establishing the World Trade Organization*). Dengan keterkaitan tersebut negara kita telah meratifikasi dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 dan melanjutkan dengan menerapkan dalam undang-undang yang salah satunya adalah Hak Cipta. Selain itu, Indonesia juga meratifikasi Konvensi Bern melalui Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997 dan *World Intellectual Property Organization Copyrights Treaty* (Perjanjian Hak Cipta WIPO) dengan Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997.

Walaupun perubahan pengaturan Hak Cipta dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 telah memuat beberapa penyesuaian pasal yang sesuai dengan ketentuan internasional, masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk memberi perlindungan bagi karya-karya intelektual di bidang Hak Cipta yang berasal dari keanekaragaman seni dan budaya Indonesia. Dengan memperhatikan hal tersebut dipandang perlu untuk mengganti dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Undang-undang ini masih dirasa kurang lengkap rinciannya mengenai perlindungan ciptaan. Selain itu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 kurang melindungi hak ekonomi, hal ini didukung dengan maraknya fenomena penjiplakan maupun pembajakan hasil karya pencipta. Dapat dikatakan bahwa Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 memang terdapat pasal yang mengatur rinci mengenai eksistensi legalitas suatu ciptaan namun *a contrario* dengan tidak diimbangnya perlindungan terhadap esensi materi suatu karya ciptaan, maksudnya belum termuatnya pasal yang melindungi ciptaan dari pembajakan dan sebagainya (Trias Palupi Kurnianingrum, 2015: 94).

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang ada pada undang-undang sebelumnya maka pemerintah mencoba mengganti pengaturan terkait Hak Cipta di Indonesia. Kemudian mulai disadari karena kekayaan seni dan budaya, serta pengembangan kemampuan intelektual masyarakat Indonesia memerlukan perlindungan hukum yang memadai agar terdapat iklim persaingan usaha yang sehat yang diperlukan dalam melaksanakan pembangunan nasional, maka dibentuklah regulasi hak cipta yang baru, yakni Undang-Undang Hak Cipta agar sesuai dengan perkembangan hukum dan kebutuhan masyarakat. Langkah tersebut merupakan upaya sungguh dari negara untuk lebih melindungi hak ekonomi dan hak moral pencipta dan pemilik hak terkait sebagai unsur penting dalam pembangunan kreativitas nasional (Trias Palupi Kurnianingrum, 2015: 94).

b. Pengertian Hak Cipta

Pengertian Hak Cipta asal mulanya menggambarkan hak untuk menggandakan atau memperbanyak suatu karya cipta, akan tetapi seiring perkembangannya hukum tentang Hak Cipta bergeser menjadi lebih luas dan mulai mengutamakan perlindungan kepada pencipta. Hak Cipta merupakan bentuk kepemilikan yang memberikan pemegangnya hak eksklusif untuk mengawasi penggunaan dan memanfaatkan suatu kreasi intelektual, sebagaimana kreasi yang ditetapkan dalam kategori Hak Cipta, yaitu kesusasteraan, drama, musik dan pekerjaan seni serta rekaman suara, film, radio dan siaran televisi, serta karya tulis yang diperbanyak melalui perbanyakan (Afrillyanna Purba dkk, 2005: 19)

Sedangkan O.K. Saidin sebagaimana yang tercantum dalam bukunya memberikan perbandingan mengenai pengertian tentang Hak Cipta (H. OK. Saidin, 2015: 199):

- 1) Hak Cipta adalah hak tunggal pencipta, atau hak dari yang mendapatkan hak tersebut, atas hasil ciptaannya dalam lapangan kesusasteraan, pengetahuan dan kesenian, untuk mengumumkan dan

memperbanyak dengan mengingat pembatasan-pembatasan yang ditentukan undang-undang (Pasal 1 *Auteurswet* 1912);

- 2) Hak Cipta meliputi hak tunggal si pencipta untuk membuat, menerbitkan dan memberi kuasa untuk membuat terjemahan dari karya yang dilindungi perjanjian ini (Pasal V *Universal Copyright Convention*).

Peraturan Hak Cipta yang digunakan di Indonesia yaitu Undang-Undang Hak Cipta juga mencantumkan pengertian Hak Cipta yang tercantum dalam Pasal 1 Undang-Undang Hak Cipta. Menurut Undang-Undang Hak Cipta yang dimaksud dengan Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan

Berpijak dari uraian di atas penulis melihat bahwa hak cipta pada dasarnya merupakan jenis kepemilikan pribadi atas suatu ciptaan yang berupa perwujudan dari suatu ide. Dikarenakan sifatnya yang pribadi maka dalam Hak Cipta terdapat hak eksklusif yang diberikan pada pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu adalah ditujukan sebagai penghargaan atas kreativitas pencipta, dengan demikian dapat terus memacu lahirnya kreativitas-kreativitas baru.

c. Ruang Lingkup Hak Cipta

1) Objek Hak Cipta

Objek yang dilindungi Hak Cipta adalah ekspresinya dari sebuah ide, jadi bukan melindungi idenya itu sendiri. Artinya, yang dilindungi Hak Cipta adalah sudah dalam bentuk nyata sebagai sebuah ciptaan, bukan masih merupakan gagasan (Rachmadi Usman, 2003: 121).

Perlindungan Hak Cipta dapat diberikan kepada benda yang telah berwujud, sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 9 ayat 2

TRIPs yang menyatakan bahwa Perlindungan Hak Cipta hanya diberikan pada perwujudan suatu ciptaan dan bukan pada ide, prosedur, metode pelaksanaan atau konsep-konsep matematis semacamnya. (Tim Lindsey, et. al, 2002: 105).

Untuk mendapatkan perlindungan Hak Cipta, unsur keaslian atau orisinalitas dan kreativitas haruslah terpenuhi. Suatu karya cipta haruslah berupa hasil pemikiran kreatif dari pencipta itu sendiri dan bukan merupakan tiruan dan mempunyai unsur kebaruan. Keaslian dalam Hak Cipta, menunjukkan bahwa karya yang dihasilkan sebagai suatu ciptaan seseorang atas dasar kemampuan dan kreatifitasnya yang bersifat pribadi.

Menurut Undang-Undang Hak Cipta, dalam Pasal 40 ayat 1 diatur mengenai apa saja ciptaan yang dilindungi, ciptaan yang dilindungi Hak Ciptanya meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yakni:

- a) buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b) ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
- c) alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d) lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e) drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f) karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g) karya seni terapan;
- h) karya arsitektur;
- i) peta;
- j) karya seni batik atau seni motif lain;
- k) karya fotografi;
- l) Potret;

- m) karya sinematografi;
- n) terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o) terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p) kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q) kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r) permainan video; dan
- s) Program Komputer.

Perlindungan diberikan hanyalah kepada hasil karya yang telah diwujudkannyatakan. Apabila suatu karya baru akan diciptakan, masih berupa ide, gagasan, metode, ataupun prinsip maka juga tidak bisa mendapatkan perlindungan hak cipta. Alat atau benda yang hanya digunakan untuk kebutuhan fungsional atau untuk menyelesaikan masalah teknis juga tidak dapat dimintakan perlindungan hak cipta. Selain itu ada pula perwujudan ide, gagasan, atau prinsip yang ketika telah ada bendanya tetapi tidak akan mendapat perlindungan hak cipta karena merupakan hak public dan bebas untuk digunakan sesuai dengan kaidah yang berlaku, yaitu hasil rapat terbuka lembaga negara; peraturan perundang-undangan, pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah; putusan pengadilan atau penetapan hakim; dan kitab suci atau simbol keagamaan.

2) Subjek Hak Cipta

Pada dasarnya seorang yang menciptakan suatu karya tertentu adalah seorang pencipta sekaligus pemilik Hak Cipta. Akan tetapi dalam sistem Undang-Undang Hak Cipta, dikenal dua hal yang berbeda akan tetapi sama-sama dilindungi, yaitu pencipta itu sendiri sebagai pemilik hak cipta dan atau orang lain yang menerima hak

cipta secara sah dari pencipta. Pelaksanaan sistem perlindungan ini tidak dapat dipisahkan dan terkait dengan aturan hukum lain, terutama hukum perjanjian atau kontrak kerja (Agus Sardjono, 2008: 27).

Secara yuridis perbedaan antara pencipta dan pemegang hak cipta telah tercantum dalam Undang-Undang Hak Cipta. Pencipta menurut Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Hak Cipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama yang dari inspirasinya lahir suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Sedangkan pengertian mengenai pemegang hak cipta itu sendiri tercantum dalam Pasal 1 angka 4 Undang-Undang Hak Cipta, yang merupakan pemegang hak cipta yaitu pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah. Pada kenyataannya pemegang hak cipta belum tentu merupakan pencipta, tetapi seorang pencipta tentunya merupakan pemegang atau pemilik hak cipta atas karyanya sampai berlaku sebaliknya sebagaimana yang telah diatur oleh undang-undang. Selain pengertian sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 1 angka 2, dalam Pasal 31 Undang-Undang Hak Cipta juga ditentukan mengenai pencipta. Menurut Pasal 31, kecuali terbukti sebaliknya, yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang namanya:

- a) Disebut dalam ciptaan;
- b) Dinyatakan pencipta dalam suatu ciptaan
- c) Disebutkan dalam surat pencatatan; dan/atau;
- d) Tercantum dalam daftar umum ciptaan sebagai pencipta.

Pencipta dan ciptaannya merupakan dua hal pokok yang terpenting dalam hukum Hak Cipta, yang dimaksud pencipta harus memiliki kualifikasi tertentu agar hasil karyanya dapat dilindungi. Pencipta harus mempunyai identitas dan status untuk menentukan

kepemilikan hak. Pemanfaatan suatu ciptaan oleh pencipta tidak berlangsung selamanya (*copyright is limited in time*). Jika penggunaan ciptaan oleh masyarakat dilakukan secara bebas adalah tidak adil bagi pencipta, sebaliknya pemanfaatan ciptaan tanpa batas waktu oleh pencipta juga membawa ketidakadilan bagi masyarakat (Trias Palupi Kurnianingrum, 2015: 95-96).

Hak Cipta digolongkan sebagai benda, sehingga kepemilikannya dapat dialihkan dari pencipta kepada pihak lain sesuai dengan aturan yang berlaku. Kepemilikan ciptaan yang telah diserahkan atau dibagi haknya pada pihak lain yang nantinya akan menjadi pemegang Hak Cipta. Pengalihan kepemilikan Hak Cipta ini dapat terjadi karena warisan, hibah, wasiat, wakaf, perjanjian tertulis, dan sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tidak selamanya pencipta berstatus sebagai pemegang Hak Cipta.

Hak Cipta akan timbul dengan sendirinya, setelah dideklarasikan atau diumumkan kepada publik (prinsip deklarasi). Suatu ciptaan yang tidak diumumkan pun pada prinsipnya Hak Cipta tetap ada pada pencipta, hanya saja untuk menghindari suatu permasalahan dikemudian hari baiknya Hak Cipta perlu dideklarasikan dan didaftarkan. Dalam Hak Cipta masih terdapat hak-hak yang terkandung di dalamnya. Hak tersebut dimiliki oleh pencipta dan dibedakan menjadi dua, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Menurut Hutaeruk ada dua unsur penting yang harus terkandung atau termuat dalam rumusan atau terminologi Hak Cipta (H. OK. Saidin, 2015: 200) yaitu:

- a) hak moral yang dalam keadaan bagaimanapun, dan dengan jalan apa pun tidak dapat ditinggalkan daripadanya;
- b) hak yang dapat dipindahkan atau dialihkan kepada pihak yang lain (hak ekonomi).

d. Pelanggaran Hak Cipta

Pelanggaran Hak Cipta pada dasarnya terjadi apabila suatu materi hak cipta digunakan oleh orang lain secara sepihak untuk keuntungan pribadi atau kelompoknya tanpa adanya persetujuan dari pencipta atau pemegang Hak Cipta. Penggunaan karya yang masih dilindungi hak cipta tanpa izin sama saja telah melanggar hak eksklusif pencipta atas ciptaannya. Hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta diberikan oleh negara dan diatur dalam undang-undang. Bentuk pelanggaran hak cipta yang melanggar hak eksklusif pencipta seperti hak untuk memproduksi, mendistribusikan, menampilkan atau memamerkan karya cipta atau membuat karya turunan.

Bentuk kegiatan yang dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta antara lain adalah plagiarisme, yaitu mengutip ciptaan milik orang lain yang kemudian dimasukkan ke dalam ciptaannya sendiri tanpa mencantumkan sumbernya. Pengutipan ini membuat kesan seolah-olah itu adalah karyanya sendiri. Selain itu ada pula bentuk pelanggaran hak cipta dalam bentuk pembajakan, yaitu mengambil ciptaan orang lain untuk diperbanyak tanpa mengubah bentuk maupun isi untuk kemudian diumumkan dan diperbanyak secara sengaja untuk mendapat keuntungan ekonomi. Hak Cipta juga dilanggar bila seluruh atau bagian substansial dari ciptaan yang telah dilindungi Hak Cipta disalin dengan tanpa hak.

Dewasa ini jenis pelanggaran terhadap karya cipta semakin meluas ranahnya sampai menggunakan bantuan media internet. Suatu karya milik orang lain diunggah ke internet untuk kemudian disebarluaskan pada khalayak umum, tanpa memberikan timbal balik pada pencipta maupun pemegang hak cipta. Jenis pelanggaran hak cipta di internet misalnya dalam bentuk penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran, dan penyebaran suatu ciptaan. Selain itu, contoh secara nyata adalah menggunggah lagu, video, film, maupun tulisan secara sepihak, membuat situs yang berisi *database file mp3* (untuk lagu) maupun *mp4* (untuk

video dan/film) serta *software* untuk kemudian diunduh ulang oleh orang lain dan dipergunakan secara bebas.

Batasan penggunaan Hak Cipta tidak dapat dikategorikan sebagai pelanggaran Hak Cipta apabila dipergunakan untuk kepentingan:

- 1) Pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, kritik, dan tinjauan masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta;
- 2) Keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan;
- 3) Ceramah;
- 4) Pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut biaya dan tidak merugikan kepentingan pencipta.

3. Tinjauan Karya Sinematografi

Kata sinematografi sendiri berasal dari Bahasa Inggris *cinematography* yang asal katanya bersumber dari Bahasa Latin yaitu *kinema* yang artinya gambar. Dalam pengertian umum Sinematografi adalah segala hal mengenai sinema (perfilman) baik dari estetika, bentuk, fungsi, makna, produksi, proses, maupun penontonnya. Dunia sinematografi dalam hal ini menyangkut pemahaman estetik melalui paduan seni akting, fotografi, teknologi optik, komunikasi visual, industri perfilman, ide, cita-cita dan imajinasi yang sangat kompleks (Alfred Damanik, 2010: 40-41).

Kata sinematografi tidak dapat terlepas dengan film, terkait sejarahnya dimana pertama sekali media penyimpanan dari karya sinematografi tersebut adalah memakai pita film (pita seluloid) yaitu sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Alat inilah yang dipakai sebagai media penyimpan di awal pertumbuhan industri sinematografi tersebut. Media penyimpanan (perekaman) itu sendiri kemudian berkembang mengikuti perkembangan teknologi seperti antara lain memakai cakram optik dalam *compact disk (audio)*, *video compact disc (audio dan visual)*.

Menurut penjelasan dalam Undang-Undang Hak Cipta, yang dimaksud dengan karya sinematografi adalah:

Ciptaan yang berupa gambar bergerak (moving images) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audiovisual.

Sedangkan yang dimaksud dengan film sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Karya sinematografi dilindungi dalam Hak Cipta sebagai benda berwujud. Karya sinematografi memiliki jangka waktu perlindungan selama 50 tahun sejak pertama kali dipublikasikan. Film sebagai perwujudan akan karya sinematografi merupakan objek perlindungan Hak Cipta pula. Dalam sinematografi yang merupakan pencipta karya adalah sutradara, sedangkan penulis cerita sebagai pencipta karya tulis. Produser film sebagai pemegang Hak Cipta karya sinematografi dan pemegang hak terkait dalam karya sinematografi meliputi aktor atau aktris serta *crew* film. Seluruh rangkaian pembuatan film terkait dengan objek Hak Cipta, termasuk *soundtrack* film, desain grafis, pameran film, dan iklan film.

4. Tinjauan Teknologi Internet

a. Pengertian Teknologi Internet

Teknologi secara luas merupakan suatu metode atau serangkaian metode yang berkaitan dengan objek tertentu atau pengetahuan dan seni. Teknologi dapat berupa benda yang berwujud maupun bukan benda yang mampu memberikan hasil atau menciptakan sesuatu hingga mempunyai suatu nilai. Pada titik tertentu, teknologi mampu membentuk atau mengubah kebudayaan. Menurut Jacques Ellul dalam Francis Lim, yang dimaksud dengan teknologi adalah keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap bidang kehidupan manusia. Teknologi sering

dipandang membebaskan manusia dari takhayul, namun disisi lain teknologi juga bisa menjadi belenggu bagi masyarakat yang mengubah pola kehidupan menjadi masyarakat yang bergantung pada teknologi (2008: 18). Teknologi merupakan ilmu pengetahuan yang ditransformasikan ke dalam produk, proses, dan jasa. Jadi, secara umum dapat diartikan bahwa teknologi adalah suatu cara dimana kita menggunakan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah belajar dan memfasilitasi kegiatan manusia dalam segala bidang.

Dalam perkembangannya teknologi dipandang dalam wujud mesin atau alat yang dapat membantu memecahkan permasalahan manusia dan membuat kerja menjadi lebih efisien. Pandangan itu kemudian bergeser dengan memperluas cakupan paham dan melihat teknologi menjadi sesuatu yang juga tak berwujud tapi bisa dirasakan manfaat dan nilainya. Secara nyata yang kita sadari adalah perkembangan teknologi internet. Teknologi dan internet merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Kemajuan teknologi mampu membangun sistem internet dan internet membantu mengembangkan teknologi, sehingga menciptakan suatu teknologi internet yang dapat dijangkau masyarakat.

Internet dapat dikatakan sebagai suatu sebutan untuk sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan. Pada dasarnya internet merupakan gabungan dua kata yaitu *interconnecting-networking* (jaringan yang saling terhubung). Sebagai suatu jaringan yang saling terhubung, internet terhubung dengan berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya, dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP (*Transmission Control/Internet Protocol*) (Aji Supriyanto 2008:60).

Internet memiliki dua jenis koneksi, yaitu untuk digunakan secara pribadi dan digunakan dengan jaringan LAN atau WAN. Yang dimaksud dengan jaringan LAN (*Local Area Network*) adalah suatu jaringan yang terbentuk dengan menghubungkan beberapa komputer yang berdekatan yang berada pada suatu ruang atau gedung yang terkoneksi ke internet. Sedangkan jaringan WAN (*Wide Area Network*) adalah format jaringan dimana suatu komputer dihubungkan dengan yang lainnya melalui sambungan telepon. Data dikirim dan diterima oleh atau dari suatu komputer ke komputer lainnya lewat sambungan telepon (Bunafit Nugroho, 2008: 44).

Jaringan internet membawa informasi elektronik dan beberapa layanan seperti email, chatting, transfer file, dan konten dalam situs web. Berdasarkan peraturan perundang-undangan yang ada di Indonesia, yaitu pada Pasal 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan bahwa:

Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Media yang digunakan untuk menyalurkan informasi elektronik ini dapat menggunakan kabel/serat optik, satelit atau melalui sambungan telepon. Dengan adanya hubungan komunikasi lintas jaringan pada internet, setiap komputer yang terdapat di dunia dapat terhubung satu dengan yang lain. Hal inilah yang menyebabkan komunikasi di internet sangat lancar. Dengan kata lain internet adalah media komunikasi modern yang dapat digunakan dalam skala global, sehingga lebih efektif dan efisien.

Penggunaan internet tidak mengenal batas negara, status ekonomi, ideologi dan faktor-faktor lain yang biasanya dapat menghambat komunikasi dan pertukaran informasi di dunia nyata.

Teknologi internet mengoptimalkan gaya komunikasi massa dan informasi yang tersaji di internet disampaikan dalam bentuk informasi elektronik. Ada banyak manfaat yang dapat diperoleh apabila seseorang mempunyai akses ke internet, bahkan seseorang dapat mengetahui informasi pribadi dan mengetahui informasi untuk kehidupan profesional pekerjaan. Manfaat internet dapat diperoleh melalui kerjasama antar pribadi maupun bersama-sama tanpa mengenal batas jarak dan waktu.

Meskipun memiliki manfaat yang positif tetapi internet juga dijadikan sebagai sarana yang cukup efektif dalam melakukan kegiatan yang negatif. Penggunaan internet sebagai sarana menyalurkan media yang tidak baik pada akhirnya dapat berupa suatu perbuatan yang melanggar hukum atau melanggar norma yang berkembang dalam suatu masyarakat. Hal inilah yang sebenarnya tidak dapat dihindari dari perkembangan teknologi yang semakin mengaburkan batas dunia nyata maupun dunia maya. Sebagai contoh bentuk pelanggaran hukum melalui media internet adalah pembajakan karya melalui situs web atau plagiarisme yang dijadikan artikel dalam suatu *blog*, selain itu internet juga dijadikan sarana menyebarkan konten berisi pornografi maupun perjudian.

b. Situs Web dalam Internet

Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya, jaringan internet membawa informasi dan beberapa layanan salah satunya adalah situs web. Fasilitas yang ada dalam internet memberikan dukungan bagi kegiatan akademik, media massa, bisnis, kepentingan pemerintahan, dan juga penelitian.

Website atau situs web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan

dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*. *Website* statis contohnya seperti web profil perusahaan dan web penyedia layanan *streaming* film, karena hanya yang pemilik web yang dapat memperbarui kontennya. *Website* dinamis contohnya adalah sosial media yang digunakan masyarakat, seperti *facebook* atau *twitter*.

Suatu *website* akan terdapat nama domain atau URL (*Uniform Resource Locator*), yang merupakan alamat dalam dunia maya serta digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*. Nama domain dalam *website* biasanya memiliki format `http://www.nama situs .com`. Nama domain juga dapat diperjualbelikan secara bebas di internet, ada pula yang menggunakan nama domain dengan sistem sewa. Dengan demikian kontrol atas suatu web dapat diberikan kepada orang lain yang membeli atau yang menyewa sampai masa sewanya habis. Nama domain dalam suatu *website* juga memiliki identifikasi eksistensi/keberadaan resmi dalam skala nasional dan internasional. Domain beridentitas internasional contohnya seperti `com`, `net`, `org`, dan `biz`. Sedangkan dalam skala nasional seperti Indonesia beberapa diantaranya adalah `co.id`, `ac.id`, `go.id`, `or.id`, dan `sch.id`.

Setiap situs web pada umumnya menyajikan suatu konten di dalamnya. Yang dimaksud dengan konten dalam situs web adalah materi atau isi yang dimuat di dalam suatu situs web dapat berisi teks, audio, video, maupun iklan, hingga berbagai bentuk konten media lainnya yang terbentuk melalui buatan dari para pengguna sistem atau layanan *online* yang seringkali dilakukan lewat sebuah situs media sosial seperti *youtube* atau *twitter*. Saat ini di Indonesia dalam mengunggah sebuah konten – konten media sangat minim adanya suatu batasan mengenai apa saja yang dapat diunggah ke internet. Hal

ini mengakibatkan lahir konten-konten media dengan muatan yang dapat dikategorikan negatif dalam situs web. Konten negatif dapat berupa pornografi, terorisme, SARA, investasi ilegal, perjudian, penipuan, obat terlarang, dan pelanggaran hak cipta.

5. Tinjauan Revolusi Industri

a. Sejarah Revolusi Industri

Permulaan industrialisasi ditandai dengan revolusi industri yang berdampak terhadap perubahan sosial seperti revolusi dalam bidang teknologi dan bidang hubungan antar manusia (*human relations*). Revolusi Industri diawali dengan kemunculan revolusi industri 1.0 yang berlangsung pada periode antara tahun 1750-1850, dimulai dari Inggris. Saat itu terjadi perubahan secara besar-besaran di bidang pertanian, manufaktur, pertambangan, transportasi, dan teknologi serta memiliki dampak yang mendalam terhadap kondisi sosial, ekonomi, dan budaya di dunia. Revolusi generasi 1.0 melahirkan sejarah ketika tenaga manusia dan hewan digantikan oleh kemunculan mesin. Salah satunya adalah kemunculan mesin uap pada abad ke-18. Revolusi Industri menandai terjadinya titik balik besar dalam sejarah dunia. Revolusi ini dicatat oleh sejarah berhasil menaikkan perekonomian dengan pesat di mana selama dua abad setelah revolusi industri terjadi peningkatan rata-rata pendapatan perkapita negara-negara di dunia menjadi enam kali lipat.

Setelahnya digaungkan masa revolusi industri kedua. Tidak ada sekat pemisah antara revolusi satu dan dua, kemajuan teknologi dan ekonomi terus mendapatkan momen untuk berkembang. Revolusi akan ilmu pengetahuan juga menjadi landasan munculnya reformasi industri ini. Penanda yang membedakan revolusi industri 1.0 dengan 2.0 adalah dengan munculnya pembangkit listrik dan motor pembakaran. Mesin-mesin dirancang menjadi lebih portable dan meningkatnya efisiensi manajemen mesin. Hal ini mendorong adanya produktivitas pekerja dan meningkatkan produksi barang. Revolusi

industri 2.0 ini dikatakan pula sebagai revolusi teknologi karena pada masa ini banyak tercipta teknologi-teknologi baru untuk mempermudah kebutuhan manusia.

Pada akhir abad ke 20 mulai muncul penemuan dan pembuatan perangkat elektronik seperti contohnya chip sirkuit dan transistor. Pada revolusi industri ketiga, industri manufaktur telah beralih menjadi bisnis digital. Teknologi digital telah menguasai industri media dan ritel. Revolusi industri ketiga mengubah pola relasi dan komunikasi masyarakat kontemporer. Mendorong perubahan praktik bisnis menjadi lebih efisien dan dinamis. Revolusi ini telah mempersingkat jarak dan waktu, revolusi ini mengedepankan sisi *real time*. Pada revolusi industri 3.0 diperkenalkannya teknologi digital dan internet. Revolusi industri ini sebagai proses pemampatan ruang dan waktu menjadi semakin terkompresi. Akan tetapi dalam masa revolusi industri ini sudah nampak efek dari gelombang pemanfaatan teknologi, di mana terjadi pengurangan tenaga kerja dan pabrik-pabrik lebih bergantung pada mesin.

Setelah era revolusi industri 3.0 manusia mulai beralih ke era industri 4.0 yang disebut juga sebagai era disruptif. Revolusi industri 4.0 telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Berbeda dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri generasi ke 4 ini memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang lebih luas. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri dan pemerintah. Bidang-bidang yang mengalami terobosan berkat kemajuan teknologi baru diantaranya *robotika* dan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), teknologi nano, bioteknologi, perkembangan *internet of things*, serta printer tiga dimensi.

Istilah tentang industri 4.0 ini pada awalnya lahir di Jerman saat berlangsungnya Hannover Fair pada tahun 2011. Hal tersebut

bertujuan untuk tetap mempertahankan Jerman sebagai negara yang terdepan dalam dunia manufaktur. Industri 4.0 diprediksi memiliki potensi manfaat yang besar, karena dinilai akan terjadi perbaikan kecepatan fleksibilitas produksi, peningkatan pelayanan kepada pelanggan dan peningkatan pendapatan. Akan tetapi tantangan yang dihadapi oleh suatu negara ketika menerapkan Industri 4.0 adalah munculnya resistensi terhadap perubahan demografi dan aspek sosial, ketidakstabilan kondisi politik, keterbatasan sumber daya, risiko bencana alam dan tuntutan penerapan teknologi yang ramah lingkungan, selain itu revolusi industri ini berpotensi menimbulkan kesenjangan sosial.

b. Revolusi Industri 4.0

Revolusi industri 4.0 merujuk pada perubahan pola industri generasi keempat. Pada awalnya revolusi industri 4.0 ini diumumkan secara apriori karena peristiwanya belum terjadi, tidak seperti ketiga revolusi sebelumnya, pada masa ini revolusi industri hanyalah sebuah gagasan (Hoedi Prasetyo, Wahyudi Sutopo, 2018: 18). Istilah Industri 4.0 sendiri secara resmi lahir di Jerman, dikarenakan Negara Jerman memiliki kepentingan yang besar terkait hal ini. Revolusi industri 4.0 menjadi bagian atas rencana pembangunan yang disebut *High-Tech Strategy 2020*, yang akan membuat Jerman menjadi negara terdepan dalam dunia manufaktur dunia. Hal ini juga diikuti oleh beberapa negara dengan menggunakan istilah yang berbeda, seperti *Smart Factories*, *Industrial Internet of Things*, *Smart Industry*, dan *Advanced Manufacturing*. Fenomena tersebut bertujuan untuk meningkatkan daya saing dalam bidang industri antar negara dalam menghadapi pasar global yang bersifat dinamis.

Lompatan besar dalam sektor industri di era revolusi industri keempat ini memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sepenuhnya. Model bisnis mengalami perubahan tidak hanya dalam proses produksi, melainkan juga di seluruh rantai nilai industri (Venti

Eka Satya, 2018: 21). Meskipun pada akhirnya sebagian besar potensi manfaat Industri 4.0 adalah mengenai perbaikan kecepatan fleksibilitas produksi, peningkatan pelayanan kepada pelanggan dan peningkatan pendapatan. Terwujudnya potensi manfaat tersebut akan memberi dampak positif terhadap perekonomian suatu negara. Industri 4.0 memang menawarkan banyak manfaat, namun juga memiliki permasalahan yang harus dihadapi. Menurut Jian Qin dalam Hoedi Prasetyo dan Wahyudi Sutopo (2018), terdapat kesenjangan yang cukup lebar dari sisi teknologi antara kondisi dunia industri saat ini dengan kondisi yang diharapkan dari Industri 4.0, salah satunya adalah keengganan perusahaan dalam menerapkan Industri 4.0 karena khawatir terhadap ketidakpastian manfaatnya.

Disisi lain revolusi tahap keempat juga menghadapi dunia pada *cyber-physical systems* yang merupakan konsekuensi dari meningkatnya penggunaan teknologi digital dan perluasan jangkauan. Percepatan industri ini didukung dari pertumbuhan internet yang eksplisif. Pemanfaatan internet semakin memudahkan untuk menghubungkan peralatan, mesin, barang, lingkungan, dan proses industri lainnya. Dalam revolusi industri generasi keempat *internet of things* menjadi sorotan utama. Sektor industri juga menjadi lebih gemar menggunakan robot dan kecerdasan buatan yang ada padanya. *Internet of things* dapat digambarkan sebagai sebuah konsep dimana suatu objek yang memiliki data melalui jaringan tanpa memerlukan interaksi antar manusia ke manusia dan merujuk pada teknologi nirkabel. Dengan konsep *internet of things* ini hampir sepenuhnya tergantung pada internet, mulai dari mengetik, merekam, mengambil gambar digital, atau menggunakan *barcode*. Lebih luas lagi, permasalahan yang dihadapi yaitu aspek pengetahuan, teknologi, ekonomi, sosial, dan politik. Guna menjawab tantangan tersebut, diperlukan usaha yang besar, terencana dan strategis baik dari sisi regulator (pemerintah), kalangan akademisi maupun praktisi (Hoedi

Prasetyo, Wahyudi Sutopo, 2018: 18). Keterlibatan akademisi dilakukan dalam bentuk penelitian dan pengembangan dalam era Industri 4.0.

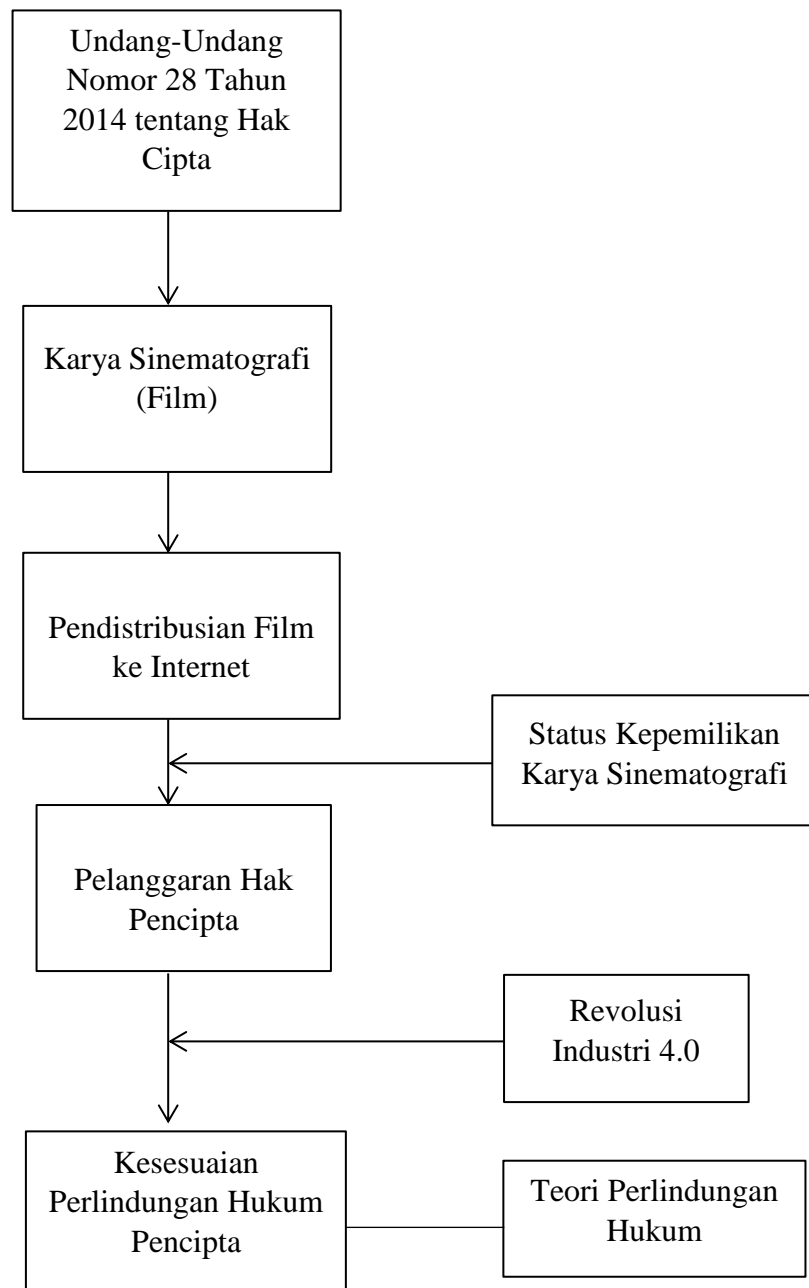
Bagi negara-negara maju, masa industri 4.0 dapat menjadi sarana untuk memperoleh kembali daya saing infrastruktur. Sedangkan bagi negara-negara berkembang seperti Indonesia, industri 4.0 dapat membantu menyederhanakan rantai suplai produksi, yang dalam hal ini sangat dibutuhkan guna menyiasati biaya tenaga kerja yang kian meningkat. Untuk itu, dalam menghadapi era revolusi industri keempat, sektor industri nasional perlu banyak berbenah, terutama dalam aspek penguasaan teknologi yang menjadi kunci penentu daya saing. Setidaknya terdapat lima teknologi utama yang menopang pembangunan sistem industri 4.0, yaitu *Internet of Things*, *Artificial Intelligence*, *Human-Machine Interface*, teknologi robotik dan sensor, serta teknologi *3D Printing*. Kelima unsur tersebut harus mampu dikuasai oleh perusahaan manufaktur Indonesia agar dapat bersaing (Venti Eka Satya, 2018: 22).

Pada saat pemerintah memutuskan untuk beradaptasi dengan sistem industri 4.0, maka pemerintah juga harus memikirkan keberlangsungannya. Jangan sampai penerapan sistem industri digital ini hanya menjadi beban karena tidak dapat dimanfaatkan secara optimal. Banyak hal yang harus dipersiapkan seperti peran para pengambil keputusan, tata kelola, manajemen risiko implementasi sistem, akses publik pada teknologi, faktor keamanan sistem yang diimplementasikan, serta perlindungan hukum. Selain itu pemerintah juga harus mempersiapkan sistem pendataan yang berintegritas, menetapkan total harga/biaya kepemilikan sistem, mempersiapkan payung hukum yang mampu menampung permasalahan yang terjadi sebagai dampak adanya revolusi industri ini, serta menciptakan mekanisme perlindungan terhadap data pribadi, menetapkan standar tingkat pelayanan, menyusun peta jalan strategis yang bersifat

aplikatif dan antisipatif, serta memiliki *design thinking* untuk menjamin keberlangsungan industri (Venti Eka Satya, 2018: 22-23).

B. Kerangka Pemikiran

1. Bagan Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Kerangka berpikir

2. Penjelasan Kerangka Pemikiran

Bagan kerangka pemikiran yang sebagaimana telah disajikan merupakan penjelasan mengenai alur logika hukum penulis untuk menjawab permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Penulisan hukum ini akan dikaji mengenai perlindungan hukum bagi pencipta karya sinematografi yang karyanya telah dibajak menggunakan media internet melalui suatu situs *streaming* dan unduh gratis.

Karya sinematografi merupakan bagian dari objek perlindungan hak cipta. Berkaitan dengan masuknya gelombang revolusi industri 4.0, maka perkembangan teknologi dengan pemanfaatan internet semakin marak. Hal ini berakibat pula dengan terjadinya pendistribusian karya sinematografi ke internet dalam bentuk digital. Pendistribusian karya sinematografi ke internet haruslah mempertimbangkan status kepemilikan atas karya tersebut, apakah dengan didistribusikan menjadi bentuk digital akan mengubah status kepemilikan karya. Hal ini berpotensi menjadikan pendistribusian karya justru menjadi bentuk pelanggaran hak pencipta.

Pengaruh revolusi industri mau tidak mau juga hadir dalam bentuk perlindungan hukum bagi pencipta. Penggunaan teknologi yang lebih besar harus menjadi pertimbangan dalam memberikan perlindungan hukum yang sesuai, dengan mengkajinya melalui undang-undang dengan teori perlindungan hukum yang ada. Dalam hal ini kesesuaian perlindungan hukum yang dipengaruhi revolusi industri akan penulis kaji khususnya dalam Undang-Undang Hak Cipta.

BAB III

PEMBAHASAN

A. Status Kepemilikan Karya Sinematografi di Internet

1. Karya Sinematografi Sebagai Suatu Kebendaan

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) merupakan salah satu faktor yang mendorong kesejahteraan suatu negara dan sangat lekat dengan pertumbuhan perekonomian suatu negara. Penghargaan dan perlindungan terhadap karya-karya intelektual akan menciptakan iklim yang kondusif bagi kreativitas dan daya inovasi masyarakat (Sri Mulyani, 2012: 570). Dalam TRIPs Agreement yang termasuk bagian dari HKI adalah cipta, paten, merek, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, varietas tanaman, dan rahasia dagang. Dari semua bagian dari HKI, masing-masing memiliki nilai ekonomi dan dapat diterapkan dalam suatu industri, serta dapat dijadikan suatu aset.

Menurut Daum aset terbagi ke dalam empat bagian sebagai berikut (Keenan Patrick, Roland Furrow, 2008: 3):

Assets come in the following four forms:

- a. Current assets, such as assets likely to be sold or consumed within one year*
- b. Fixed assets, like plant equipment and properties that gave a useful life of more than one year*
- c. Investments, such as a company's stock and bond holdings*
- d. Intangible assets, which includes everything that is not physical or investment but is of value to the company... also called intellectual capital.*

Dalam penggolongan ini, Daum mengatakan bahwa aset tak berwujud merupakan segala sesuatu yang bukan dalam bentuk fisik maupun investasi tetapi memiliki nilai, yang selanjutnya adalah kekayaan intelektual merupakan salah satunya.

Kata *asset* juga digunakan untuk memberikan definisi dari HKI seperti yang diungkapkan Doris Estelle dan Anthony D'amato, "*intellectual property is the property right in an intangible asset - or right in the product of mind*", pernyataan ini juga menjelaskan bahwa hak kepemilikan

merupakan aset tak berwujud (Indra Rahmatullah, 2015: 49). Pada intinya aset tak berwujud merupakan sesuatu yang berharga nilainya tetapi wujudnya tidak terlihat.

Pengakuan terhadap aset tersebut juga dikenal dalam hukum perdata di Indonesia, akan tetapi lebih umum dikatakan sebagai benda. Pada Pasal 499 KUH Perdata diatur mengenai batasan benda, yang menyatakan bahwa, benda adalah setiap barang dan tiap hak yang dapat dikuasai hak milik. Pengertian tersebut mengandung tiga unsur yaitu benda atau *zaak*, barang atau *goed*, dan hak atau *recht*. Barang memiliki pengertian yang lebih sempit karena lebih mengacu pada suatu hal yang konkret, nyata, dan dapat dilihat mata. Sedangkan hak merujuk pada pengertian benda yang tidak berwujud. Benda yang tidak berwujud misalnya adalah utang-piutang atau penagihan seperti piutang atas nama, piutang atas bawa/kepada pembawa, dan piutang tunjuk atau berupa hak milik intelektual seperti paten, merek, dan cipta. Hal ini berarti istilah benda dimaknai bentuknya bisa berwujud atau tidak berwujud. (Frieda Husni, 2005:19). Berkaitan dengan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa sistem hukum Indonesia juga mengakui hak milik sebagai suatu kebendaan. Dengan statusnya sebagai suatu kebendaan, maka masuk pula ke dalam hak benda.

Berkaitan pula dengan hal tersebut, Mahadi mengatakan bahwa hak immaterial tidak mempunyai benda berwujud sebagai objek. Akan tetapi hak immaterial termasuk ke dalam hak yang tersebut dalam Pasal 499 KUH Perdata. Maka dari itu, hak milik atas benda immaterial itu sendiri justru dapat menjadi objek dari suatu hak benda. Hak terhadap benda merupakan hak yang absolut, tetapi terdapat hak absolut yang objeknya bukan benda berwujud, itulah apa yang disebut dengan nama hak milik intelektual atau hak kekayaan intelektual (OK. Saidin, 2015: 228)

Hak kepemilikan hasil intelektual sangat abstrak dibandingkan dengan hak kepemilikan kebendaan yang terlihat, tetapi hak-hak tersebut tetaplah merupakan hak-hak kebendaan. Setelah benda yang tak berwujud

itu keluar dari pikiran manusia kemudian dan diubah menjadi suatu ciptaan sehingga menjadi benda berwujud yang dalam pemanfaatannya dapat menjadi suatu sumber keuntungan ekonomi. Inilah yang kemudian menjadikan dasar pembenaran penggolongan hak tersebut tetap masuk ke dalam ranah hukum harta benda (M. Djumhana dan R Djubaedillah, 2003: 22).

Hak kebendaan itu menurut OK. Saidin memiliki ciri-ciri tertentu (2015: 230-231), yaitu:

- a. Merupakan hak mutlak yang dapat dipertahankan terhadap siapapun juga;
- b. Mempunyai *zaaksgevolg* atau *droit de suite* (hak yang mengikuti). Artinya hak tersebut mengikuti kemanapun orang yang memilikinya sekalipun orang tersebut sedang tidak berada di negara tempatnya mencipta sesuatu atau di tempat ciptaannya di daftarkan;
- c. Sistem yang dianut dalam kebendaan di mana terdapat yang lebih dahulu terjadi memiliki kedudukan dan tingkat yang lebih tinggi daripada hak yang terjadi kemudian;
- d. Mempunyai sifat *droit de preference* (hak yang didahulukan);
- e. Adanya apa yang dinamakan gugatan kebendaan; dan,
- f. Kemungkinan untuk dapat dipindahtangankan hak kebendaan itu.

Meskipun dikatakan bersifat mutlak, tetapi pada kenyataannya, hak tersebut tetaplah memiliki batasan. Pembatasan itu terwujud dari jangka waktu untuk memiliki hak tersebut. Selain itu hak tidak dapat diperjualbelikan dengan bebas, haruslah menggunakan cara-cara sebagaimana yang diatur dalam undang-undang, seperti dengan lisensi atau perjanjian tertulis lainnya.

Hak cipta sebagai bagian dari HKI dapat juga dikategorikan sebagai suatu kebendaan. Sama halnya dengan konsep yang mendasari kepemilikan hak kebendaan, maka pada hak cipta juga diperlukan suatu perwujudan nyata atas hasil olah pikir manusia. Menurut Pasal 499 KUH Perdata, sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya, benda adalah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak, jika dihubungkan dengan Pasal 503 dan Pasal 504 KUH Perdata maka hak cipta dapat dikategorikan ke dalam benda tidak berwujud dan benda bergerak. Dalam HKI, Hak Cipta dan hak

milik industri memang termasuk ke dalam kepemilikan personal, namun Hak Cipta tidak termasuk dalam paten, merek, desain industri, rahasia dagang, DTLST, dan varietas tanaman yang merupakan hak milik industri. Dalam Hak Cipta terdapat hak eksklusif yang melekat pada diri pencipta. Perlindungan yang diberikan dalam Hak Cipta baru akan didapat apabila suatu gagasan atau ide yang ada telah diwujudkannyatakan. Dalam Undang-Undang Hak Cipta, terdapat beberapa kategori yang menjadi objek hak cipta. Salah satunya adalah karya sinematografi yang tercantum dalam Pasal 40 huruf m Undang-Undang Hak Cipta.

Karya Sinematografi atau yang lebih dikenal dengan istilah film, merupakan bentuk dari seni audio visual yang timbul dari hasil pemikiran seseorang atau intelektualitasnya. Ide yang timbul kemudian dikembangkan, diproduksi, dan akhirnya menghasilkan suatu karya nyata yang dapat dinikmati setiap orang. Sifat kebendaan dari karya sinematografi sendiri tertuang dalam Pasal 16 Undang-Undang Hak Cipta, yang menyatakan sebagai berikut:

Pasal 16

- (1) Hak Cipta merupakan Benda bergerak tidak berwujud.
- (2) Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:
 - a. pewarisan;
 - b. hibah;
 - c. wakaf;
 - d. wasiat;
 - e. perjanjian tertulis; atau
 - f. sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Salah satu makna penting dari ketentuan ini adalah kedudukannya sebagai bagian dari hak cipta yang dianggap sebagai benda bergerak. Dalam kedudukannya seperti bidang-bidang hak kekayaan intelektual lain sebagai aset, sifat karya sinematografi yang dapat dialihkan ini menjadi sangat relevan dalam menjadikan suatu kesepakatan bisnis yang dapat menghasilkan keuntungan (Ahmad Zen Umar, 2011: 17).

Perlu dipahami bahwa yang dapat beralih dalam hal ini adalah termasuk ke dalam hak ekonomi, sedangkan dalam hak cipta, hak moral berlaku abadi bagi pencipta. pengalihan terhadap hak cipta haruslah dilakukan secara tertulis dan jelas, baik dengan akta maupun tanpa akta. Sebagai suatu kebendaan immateriil, pengaturan hak cipta tunduk dalam satu sistem hukum yang terkait dengan sub sistem hukum yang lain. Subjek hak cipta tidaklah hanya pribadi melainkan juga dapat berlaku bagi badan hukum. konsekuensi dari hal yang demikian itu menjadikan pengaturan hak cipta harus juga sesuai dan bahkan sangat mungkin beralih berlaku dengan cara yang lain, namun sesuai dengan aturan yang termuat dalam bidang hukum lain yang berada dalam satu sistem hukum (OK. Saidin, 2015: 220)

Seperti yang telah diutarakan sebelumnya, maka pencipta karya sinematografi mempunyai hak kebendaan atas ciptaannya dan dapat menikmati manfaat atas karya tersebut, serta dapat berbuat bebas terhadap karyanya dengan kedaulatan yang sepenuhnya selama tidak terjadi peralihan hak baik seluruhnya maupun sebagian. Namun demikian pemanfaatannya tetaplah tidak boleh bertentangan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh suatu kekuasaan yang berhak menetapkan, serta tidak mengganggu hak-hak orang lain. Hak tersebut berkaitan pula dengan pengertian hak cipta yang tercantum dalam Undang-Undang Hak Cipta, yang menyatakan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta. Hak eksklusif inilah yang kemudian menjadi dasar bagi pencipta untuk dapat berbuat sesuatu terhadap karyanya seperti menerjemahkan, mendistribusikan, mengumumkan, atau menyewakan ciptaannya. Dengan demikian karena sifatnya dalam hak cipta yang dapat dialihkan maka karya sinematografi termasuk dalam kebendaan dan memiliki hak kebendaan.

2. Hak Kebendaan di Internet

Hak kebendaan pada dasarnya dapat dilekatkan kepada benda yang berwujud maupun tidak berwujud. Dalam kedudukannya, hak cipta

memiliki unsur kebendaan yang tidak berwujud. Akan tetapi seiring perkembangan teknologi, hak kebendaan semakin dimaknai menjadi lebih luas. Dalam hal ini internet telah mengambil peranan penting dalam kemajuan dan pemanfaatan teknologi komunikasi yang turut mempengaruhi pergeseran konsep hak kebendaan konvensional. Internet mengenalkan manusia pada ruang *cyber*. Ruang *cyber* merupakan sarana masyarakat untuk melakukan aktivitas politik, ekonomi, sosial, maupun budaya secara digital (Ardinila Nugrahaningtyas, 2016: 56). Banyak hal dapat diperoleh melalui dunia *cyber* ini. Pengenalan dunia ini kemudian mulai mengaburkan batasan antara dunia nyata dan dunia maya.

Teknologi memiliki pengaruh yang nyata bagi perubahan pola kehidupan masyarakat. Tidak dapat dimungkiri bahwa hal tersebut karena pengaruh dari revolusi industri yang keempat, atau yang lebih dikenal dengan revolusi industri 4.0. Perkembangan internet dalam revolusi industri 4.0 memang tidak terduga sebelumnya, beberapa tahun yang lalu internet hanya dikenal oleh sebagian kecil orang, namun, dalam tahun-tahun terakhir ini penggunaan jasa internet meningkat secara pesat. Teknologi internet yang menghubungkan antara satu komputer dengan komputer lainnya di seluruh dunia dengan memiliki daya kemampuan lintas batas negara dilewati secara mudah, telah melahirkan suatu era baru yang dikenal dengan era digital. Era digital ini memberi kemudahan interaksi antar umat manusia diseluruh dunia dengan memanfaatkan jaringan internet dan tanpa terhalangi dengan wilayah geografis suatu negara dan aturan-aturan yang bersifat teritorial, serta kemudahan mendapat informasi. Informasi pada era digital ini sangat mudah diperoleh, dipertukarkan, diakses, dan didistribusikan serta ditransmisikan kapan saja, dimana saja dan melalui media yang menyediakan fasilitas internet (Handy Awaludin, 2015: 50).

Revolusi teknologi dan digitalisasi telah menghasilkan banyak kemungkinan dan tantangan baru. Pemanfaatan internet juga telah memberi pengaruh dalam perkembangan hak kebendaan, yang merujuk

pada kebendaan digital, yang kemudian dikenal dengan istilah *virtual property*. Virtual merupakan sesuatu yang tidak nyata, ada dalam suatu pikiran terutama sebagai produk dari imajinasi. Maksudnya adalah dari hasil ciptaan melalui komputer, disimulasikan atau dijalankan dengan komputer dan memanfaatkan jaringan elektronik. Sedangkan *property* dalam hal ini berarti sesuatu yang dimiliki, dapat dalam bentuk berwujud maupun tidak berwujud.

Virtual property belum memiliki definisi hukum yang pasti, akan tetapi menurut Joshua A.T. Fairfield (2005: 1049-1050) *virtual property* merupakan suatu kode yang memanfaatkan sumberdaya internet dan menggunakan sistem komputer. Kemudian membentuk suatu komponen struktural seperti sebuah domain, situs web, *email*, dan lain sebagainya. Hal-hal yang ada di dalam dunia *cyber* ini dibuat menyerupai dunia nyata dan diperlakukan sama dengan objek-objek yang ada di dunia nyata. *Virtual property* atau kebendaan virtual adalah suatu benda tidak berwujud berupa serangkaian kode komputer yang dapat dimiliki atau dikuasai oleh seseorang, mempunyai bentuk virtual sehingga bisa dibaca dengan menggunakan komputer atau jaringan komputer, di desain menyerupai kebendaan di dunia nyata, dapat berupa benda tidak bergerak maupun benda bergerak (Dzulfikar Kardawi, 2014: 5).

Kebendaan digital ini memiliki kesamaan dengan kebendaan konvensional. Pengertian benda (*zaak*) secara yuridis adalah segala sesuatu yang dapat dikuasai atau yang dapat menjadi objek hak milik. Benda berarti objek dari subjek dalam hukum yaitu orang dan badan hukum. Oleh karena itu yang dimaksud dengan benda menurut undang-undang hanyalah segala sesuatu yang dapat dimiliki. Kepemilikan ini erat kaitannya dengan hak milik atas suatu benda. Pada kebendaan virtual keberadaan kebendaan ini tidak berwujud, namun demikian juga memiliki nilai ekonomi yang dapat ditukarkan dengan uang secara nyata dengan cara jual beli, atau melalui perjanjian tukar menukar antar sesama objek virtual.

Benda yang diciptakan melalui ide-ide hasil dari pemikiran manusia yang dikembangkan melalui teknologi yang telah terjaring melalui koneksi internet yang termasuk ke dalam dunia *cyber*. Sehingga *virtual property* ini merupakan benda yang tidak terlihat wujud bendanya namun memiliki manfaat serta dapat dirasakan keberadaannya. Di dalamnya pun sering kali terjadi kegiatan-kegiatan yang dilihat sama perlakuannya dengan benda-benda yang ada di dunia nyata. *Virtual property* muncul sebagai benda yang diciptakan dari hasil pemikiran manusia yang menggunakan teknologi komputer dan internet. Terhadap kedudukan *virtual property* sebagai benda tidak berwujud dalam hal kepemilikannya dapat dimasukkan ke dalam hak kekayaan intelektual. Karena dalam pengaturan terhadap benda tidak berwujud dalam hukum benda di Indonesia, benda tidak berwujud ini telah diatur dalam hak kekayaan intelektual. Sehingga dari hal tersebut dapat dikatakan terkait dengan kepemilikan atas *virtual property* bisa digolongkan ke dalam pengaturan terkait dengan hak kekayaan intelektual.

Pengaturan mengenai hak kebendaan digital ini pun belum ada secara jelas. Namun dapat dikatakan *virtual property* dapat dikategorikan ke dalam hak cipta. dalam *virtual property* segalanya tidaklah nyata, dimulai dari proses pembuatan yang dilakukan dengan kumpulan kode dan lain sebagainya sehingga membentuk sesuatu yang dapat digunakan dalam dunia yang tidak nyata. Dalam Pasal 503 KUH Perdata telah disebutkan bahwa tiap kebendaan adalah bertubuh atau tidak bertubuh. Sehingga dapat dikatakan pula bahwa *virtual property* termasuk dalam benda tidak berwujud. Oleh karena itu, *virtual property* kedudukannya dapat dipersamakan dengan benda yang disebutkan dalam Pasal 499 KUH Perdata dan sebagai tidak berwujud yang disebutkan dalam Pasal 503 KUH Perdata. Namun demikian tidak semua hal yang ada di internet memiliki hak kebendaan dan termasuk ke dalam *virtual property*.

Terdapat batasan-batasan yang harus dimengerti mengenai ciptaan yang dibuat di dunia maya dan ciptaan yang dibuat secara nyata tetapi

dipindahkan ke dalam bentuk digital. Sebagaimana yang telah dikatakan sebelumnya, maka hkebendaan virtual segala proses produksi sampai tahap akhirnya dilakukan secara tidak terlihat, secara garis besar kebendaan virtual ini dapat disamakan dengan program komputer. Berbeda dengan karya ciptaan yang dibuat secara konvensional yang pembuatannya dapat dilihat secara nyata, seperti film, buku, maupun foto. Keduanya sama-sama dilekati hak cipta, namun suatu karya cipta yang diunggah dengan bantuan internet tidak lantas menjadikannya sebagai kebendaan digital yang dimiliki si pengunggah. Sebagai contoh: Contoh 1:

Si A membeli sebuah novel. Setelah membacanya, A berniat untuk mengunggah isi novel tersebut secara digital supaya dapat dibaca oleh orang lain secara bebas. Hal ini dilakukan karena A merasa telah memiliki novel tersebut. Dalam hal demikian apakah kepemilikan akan berpindah tangan kepada A? Tentu saja tidak. Berdasarkan undang-undang kepemilikan atas karya tersebut tetaplah ada pada pencipta dalam hal ini adalah kepemilikan atas benda tak berwujud (hak cipta), sedangkan A hanyalah memiliki kepemilikan secara fisik. Undang-Undang Hak Cipta juga menyatakan bahwa setiap orang yang akan memanfaatkan suatu ciptaan harus seizin pencipta. Pengubahan novel yang dibaca A ke dalam bentuk digital tanpa izin pencipta tidak lantas mengubah fakta bahwa novel dalam bentuk digital tersebut menjadi hak kebendaan si A, dan justru dapat dikatakan sebagai suatu pelanggaran hak cipta.

Contoh 2:

X sedang menonton film di bioskop, selama film ditayangkan, X melakukan perekaman atas film tersebut, dengan tujuan untuk mengisi konten web yang dimilikinya. Setelah selesai menonton, besoknya X mengunggah film tersebut ke dalam situs webnya dengan memberikan review atas film tersebut. X merasa apa yang dilakukannya hanyalah sarana mengungkapkan ekspresi pribadinya sekaligus mengisi konten pada situs web yang menjadi haknya. Meskipun situs web tersebut adalah milik pribadi X, namun konten film yang diunggah X bukanlah milik X

melainkan masih milik pencipta selama masih dalam jangka waktu perlindungan dan belum dialihkan. Film yang diunggah ke situs web milik X tidak mengubahnya menjadi kebendaan virtual.

3. Kepemilikan Karya Sinematografi di Internet

Kecanggihan teknologi yang kian hari kian meningkat, memang tidak terlepas dari hasil pengembangan ilmu pengetahuan dan proses inovasi. Kecanggihan teknologi ini menghadirkan jaringan internet yang saat ini marak digunakan masyarakat. Menurut Lucchi “*The Internet, as a global medium, has the potential to reach an unlimited number of people instantaneously, with minimum expenses, and with no restrictions in terms of time and geographical limits*” (Nicola Lucchi, 2007: 106). Alhasil, penggunaan internet mampu menghubungkan antar umat manusia diseluruh dunia melalui jejaring antar komputer secara global. Penggunaan jasa internet yang meningkat pesat juga ikut mempengaruhi kehidupan di dalamnya, ditandai dengan semakin maraknya situs di internet yang bertujuan untuk memberi informasi elektronik berupa hiburan, belanja daring, berita terkini, dan lain sebagainya. Maraknya pemasangan website ini di internet terus bertambah baik untuk tujuan komersial maupun nonkomersial, ternyata membuka peluang terjadinya pelanggaran hak cipta. Terlebih dengan semakin canggihnya teknologi informasi, maka peluang tersebut semakin besar (Handy Awaludin, 2015: 49).

Hak cipta merupakan bagian dari HKI yang juga memiliki sifat kebendaan. Maka dari itu objek perlindungan dalam lingkup hak cipta seperti yang tercantum dalam Pasal 40 Undang-Undang Hak Cipta juga memiliki sifat kebendaan yang sama. Salah satu objek perlindungan hak cipta adalah karya sinematografi atau film. Menurut penjelasan dalam undang-undang hak cipta, karya sinematografi adalah salah satu contoh bentuk audio visual. Dalam bukunya, OK Saidin mengatakan bahwa karya sinematografi merupakan bentuk gabungan dari karya dalam bentuk pengetahuan, dalam bidang seni, dan sastra. Seperti contohnya pada film dokumenter yang meliputi karya ilmiah sejarah, seni visualisasi gambar,

seni visualisasi suara, dan skenario naskah cerita (2015: 224-225). Sifat kebendaan dalam karya sinematografi juga berkaitan dengan kepemilikan atas ciptaan itu.

Hak kepemilikan atas suatu benda oleh seseorang diperolehnya karena orang tersebut memang mengusahakannya, dengan mengusahakannya maka dapat menguasai apa yang ada di dalamnya (<https://www.coursehero.com/file/p2ta7m7/27-Labor-Theory-of-Property-Labor-Theory-of-Property-adalah-teori-yang/> diakses 4 Maret 2019). Pada karya sinematografi pencipta mendapatkan hak atas kebendaan yang telah dikuasainya. Pencipta telah mengusahkan suatu kebendaan dalam karya sinematografi melalui kerja berupa setiap ide, waktu, uang, dan segala usaha yang pencipta investasikan dari tangannya. Pencipta telah meleburkan kerja yang dilakukannya terhadap suatu kebendaan virtual yang menyebabkan benda tersebut memiliki pertambahan nilai atau berubah bentuk.

Perkembangan internet sebagaimana yang telah disinggung sebelumnya juga telah ikut memperluas ruang lingkup hak kebendaan hingga sampai pada ranah virtual dalam dunia maya yang dikenal dengan istilah *virtual property*. Namun tidak semua yang ada dalam internet masuk ke dalam ranah kebendaan virtual. Ada beberapa hal yang tidak dapat dikategorikan ke dan diakui sebagai kebendaan virtual dan tidak termasuk dalam perlindungan kekayaan intelektual. Hal ini biasa terjadi pada suatu konten yang ada dalam sebuah situs web. Apabila konten itu berupa hasil milik pribadi yang memiliki sifat khas dan pribadi maka otomatis perlindungan atas konten tersebut akan timbul. Yang menjadi permasalahan adalah bahwa konten yang diunggah ke internet itu bukan milik pribadi dari orang yang mengunggah, namun milik orang lain tanpa persetujuannya, seperti yang terjadi pada karya sinematografi. Pada kenyataannya hal tersebut masih terjadi di masyarakat, terdapat situs web yang menyediakan konten bermuatan hak cipta tanpa persetujuan penciptanya untuk dapat diakses secara bebas oleh orang lain.

Di Indonesia, karya sinematografi merupakan objek hak cipta yang cukup tinggi diedarkan dalam internet melalui situs *streaming* dan unduh gratis. Suatu karya yang didistribusikan dan ditransmisikan ke dalam internet dapat dikategorikan sebagai suatu dokumen elektronik. Dalam Pasal 25 Undang-Undang ITE, menyatakan bahwa informasi elektronik maupun dokumen elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai bagian dari HKI berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.

Penggunaan informasi melalui media elektronik harus dilakukan sesuai dengan persetujuan pihak yang bersangkutan. Informasi dan atau dokumen elektronik yang disusun dan didaftarkan sebagai kekayaan intelektual wajib dilindungi oleh undang-undang dengan memperhatikan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Pendistribusian film seperti itu dapat dikategorikan ke dalam bentuk pelanggaran hak cipta atas karya sinematografi. Akan tetapi beberapa situs mencoba mengaburkan bentuk pelanggaran yang dilakukan dengan menjadikan situs tersebut sebagai media penghubung atau *secondary website*.

Untuk melakukan aktivitas di dalamnya, suatu situs web tersebut akan memanfaatkan fasilitas media penyimpanan daring gratis, seperti *Google Drive*, *Streamango*, *Userscloud*, *Upload.io*, *Filebebo*, dan lainnya. Kemudian akan di-*encode* sesuai dengan format yang diinginkan. Dalam proses *encode* ini pengguna/pengakses akan dapat mengompresi data sehingga ukurannya tidak terlalu besar (bersifat opsional). Pengakses situs dapat dapat mengunduh film dan menontonnya di layar perangkat pada lain waktu setelah selesai diunduh atau dapat menontonnya secara langsung melalui situs tersebut. Dalam melakukan proses pengunduhan pada umumnya situs tersebut akan mengalihkan jalur ke media penyimpanan. Saat tombol unduh ditekan akan muncul kotak dialog yang meminta akses masuk ke media penyimpanan, apabila pengakses bersedia maka halaman akan dialihkan untuk melanjutkan proses unduh. Situs ini juga memanfaatkan media server yang bertujuan untuk mencatat aktivitas

streaming ataupun unduh serta mencatat aktivitas kunjungan yang ada dalam situs tersebut, nantinya data ini akan digunakan sebagai *billing* dan statistik.

Proses tersebut nyaris tidak memerlukan perantara fisik, karena semua prosesnya terjadi secara otomatis dari film yang berbentuk data dan diunduh melalui perangkat yang terkoneksi internet. Praktik ini turut memperluas sirkulasi film yang ditawarkan, terlebih lagi penonton tidak perlu untuk mendaftar sebagai member untuk dapat mengunduh dan menontonnya atau secara anonim. Dengan kata lain, setiap orang yang mengunduh sulit untuk dimonitoring atau ditelusuri siapa saja yang mengunduh, film apa yang telah diunduh, serta film apa yang telah ditonton secara *streaming*. Penonton tidak perlu membayar tiket untuk menonton film seperti pada bioskop atau membayar untuk berlangganan konten yang disediakan situs maupun aplikasi resmi untuk menonton film. Penonton yang biasanya sering menonton di bioskop seolah dihadapkan pada pilihan terbatas, tetapi kini penonton lah yang leluasa untuk menentukan film mana dan apa yang akan ditonton secara daring atau diunduhnya.

Situs web seperti ini terkadang membuat suatu sektor abu-abu untuk menghindari tuduhan pelanggaran hak cipta. Menonton film secara streaming dapat dianggap tidak melanggar hak cipta karena pengakses hanya menonton tanpa mencari keuntungan secara ekonomi. Selain itu situs semacam itu seringkali menyatakan bahwa pihak mereka hanyalah sebagai perantara (*secondary website*) untuk mengakses film secara gratis tanpa menyimpan dokumen tersebut dalam *database*. Film-film yang ada berasal dari web pencarian di internet dan pengelola situs hanya menempelkan *link-link* di dalam situsnya. Pada beberapa situs dicantumkan keterangan bagi pencipta yang tidak terima karyanya dipublikasikan melalui situs tersebut dapat mengirimkan ke alamat email yang tercantum dalam web. Namun sebenarnya hal tersebut justru tidak

mengubah kedudukan situs tersebut menjadi bebas dari pelanggaran hak cipta.

Jangka waktu perlindungan karya sinematografi berlaku sejak pertama kali dilakukan pengumuman, pengaturan jangka waktu ini telah diatur dalam Pasal 59 Undang-Undang Hak Cipta. Yang dilakukan oleh pengelola situs web merupakan tindakan yang dilakukan secara tidak sah dan melanggar hukum. Undang-Undang ITE telah melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan pengubahan, penambahan, pengurangan, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik orang lain atau milik publik (Pasal 32).

Karya sinematografi merupakan hak kebendaan yang bersifat personal bagi diri pencipta serta memiliki kekhasan. Kepemilikan secara personal ini merupakan suatu bentuk kekuasaan yang didukung secara sosial untuk memegang kontrol terhadap sesuatu yang dimiliki secara eksklusif dan menggunakannya untuk tujuan pribadi. Kepemilikan atas suatu benda berarti benda tersebut berada di bawah penguasaan dari si pemilik benda, yang dalam hal ini adalah pencipta karya sinematografi. Hak milik merupakan hak yang utama melekat atas suatu benda. Pasal 542 KUH Perdata menyatakan bahwa tiap-tiap pemegang kedudukan berkuasa atas suatu kebendaan, dianggap mempertahankan kedudukannya, selama kebendaan itu tidak beralih ke tangan orang lain atau selama kebendaan tadi tidak nyata telah ditinggalkan. Berakhirnya kepemilikan terhadap suatu karya sinematografi akan terjadi sesuai dengan kehendak pencipta itu sendiri atau pun disebabkan telah habisnya jangka waktu perlindungannya. Hal ini sesuai dengan pengaturan dalam Pasal 17 Undang-Undang Hak Cipta yang menegaskan bahwa hak atas suatu ciptaan akan tetap ada pada pencipta selama hak tersebut tidak dialihkan dari penciptanya.

Karya sinematografi yang diunggah ke internet tidak akan berubah kedudukannya menjadi suatu kebendaan virtual bagi pengelola situs web, melainkan status kepemilikannya tidak berubah. Yang dilakukan penyedia layanan *streaming* dan unduh film gratis ini adalah suatu bentuk pelanggaran hak cipta atas karya sinematografi. Pengakses pun bisa menjadi bagian dari perilaku pelanggaran hak cipta sekalipun hal tersebut dilakukan tidak dengan tujuan mencari keuntungan ekonomi. Namun hal tersebut menimbulkan kerugian secara ekonomi bagi penciptanya. Pada intinya apa yang dilakukan oleh situs *streaming* dan unduh gratis di internet tidak mengubah fakta bahwa mereka telah ambil bagian dalam pelanggaran dalam bentuk pembajakan karya dan status kepemilikan atas karya sinematografi di internet tidak berpindah, melainkan tetap melekat pada diri pencipta selama masih dalam jangka waktu perlindungan dan tidak dilakukan pengalihan hak.

B. Kesesuaian Perlindungan Hukum Pencipta Karya Sinematografi Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Melalui Situs *Streaming* dan Unduh Gratis di Era Revolusi Industri 4.0

1. Perlindungan Hukum Pencipta Karya Sinematografi terhadap Pelanggaran Melalui Situs *Streaming* dan Unduh Gratis

Karya sinematografi merupakan bagian dari objek perlindungan hak cipta, sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 40 huruf m Undang-Undang Hak Cipta. Secara internasional perlindungan yang diberikan pada karya sinematografi pada awalnya tercantum dalam Konvensi Bern yang menyatakan bahwa ekspresi karya sastra dan seni dilindungi, yang di dalamnya mencakup pula karya sinematografi. Karya sinematografi sebagai bagian dari hak cipta mengalami perkembangan yang pesat, yang mana semakin tahun semakin mengalami peningkatan baik itu dari segi penonton ataupun sinematografi (Ni Made Rian Ayu, I Made Sarjana, 2018:4). Tetapi perkembangan ini rupanya tidak lantas menjadikan karya cipta dapat dilepaskan dengan adanya risiko yang membayangi.

Hingga saat ini pelanggaran hak cipta, terlebih terhadap karya sinematografi masih tetap ada dan mulai beralih melalui dunia maya. Hal ini dipengaruhi oleh adanya gelombang revolusi industri keempat yang telah memasukan internet ke dalam simpul utamanya, serta memicu penggunaan teknologi yang lebih sering dan lebih besar. Pelanggaran paling sering terjadi saat ini adalah munculnya situs-situs yang menyediakan jasa *streaming* dan unduh gratis. Hal ini karena mahal dan terbatasnya akses bioskop maupun enggan untuk membeli DVD aslinya. Akses internet yang lebih murah, dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja menyebabkan masyarakat dengan mudah menonton karya tersebut secara bebas. Perbedaan biaya yang dibutuhkan untuk mengakses suatu karya sinematografi secara daring di internet menyebabkan aksi pembajakan karya sinematografi terus merebak. Meskipun masyarakat setuju dengan tindakan pemerintah untuk memerangi aksi pembajakan, namun masyarakat sesungguhnya juga banyak diuntungkan dengan adanya situs-situs bajakan ini.

Pembajakan terhadap karya sinematografi merugikan pencipta sebagai pemegang hak cipta, juga sekaligus melanggar hak dasar yang dimiliki pencipta secara universal. Dalam *Article 17 Universal Declaration of Human Rights* (UDHR), mengatakan bahwa “*everyone has the right to own property alone as well as in association with others...*” (<http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/>, diakses pada 17 Maret 2019). Setiap orang berhak memiliki suatu barang baik secara sendiri maupun bersama dan tidak seorang pun berhak mengambil hak benda atas orang lain secara sewenang-wenang. Kemudian dalam *Article 27 UDHR*, mengemukakan ketentuan tentang hak cipta, “*Everyone has the right freely to participate in the cultural life of the community, to enjoy the arts and to share in scientific advancement and its benefits. Everyone has the right to the protection of the moral and material interests resulting from any scientific, literary or artistic production of which he is the author*” (<http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/>

diakses pada 17 Maret 2019). Bahwa setiap orang memiliki hak untuk mendapatkan perlindungan (untuk kepentingan moral dan materi) yang diperoleh dari ciptaan ilmiah, kesusastraan atau artistik dalam hal dia sebagai pencipta. Berkaca pada keadaan tersebut, maka diperlukan perlindungan hukum terhadap elemen-elemen yang turut hadir dalam perwujudan karya sinematografi, tidak terkecuali pencipta karya sinematografi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi salah satu variabel penting yang memberikan pengaruh besar terhadap perubahan Undang-Undang Hak Cipta. teknologi ini di satu sisi memiliki peran strategis dalam pengembangan hak cipta, tetapi disisi lain juga menjadi media pelanggaran hukum di bidang hak cipta. pengaturan yang proporsional sangat diperlukan supaya fungsi positif dapat dioptimalkan dan yang negatif dapat diminimalkan.

Berlakunya Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia tentunya telah membawa harapan baru yang baik bagi perlindungan hak cipta terhadap pelanggaran hak atas karyanya, terutama bagi pencipta karya sinematografi. Undang-Undang Hak Cipta hadir menjadi penyempurna undang-undang sebelumnya Perlindungan hukum terhadap pencipta dipertegas dalam Pasal 20 ayat 4 dan Pasal 47 huruf d Undang-Undang Perfilman, yang menyatakan bahwa setiap insan perfilman berhak memperoleh perlindungan hukum. Sejalan dengan itu, industri perfilman harus difasilitasi dengan iklim yang kondusif bagi pengembangan industri kreatif tersebut. Alasan yang mendasari adanya perlindungan hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta adalah seseorang telah mencurahkan usahanya untuk menciptakan atau menemukan sesuatu. Sudah seharusnya mereka mempunyai hak alamiah atau dasar untuk mengontrol atas apa yang telah diciptakannya. Pemahaman ini menyiratkan kewajaran dan keadilan (Mega Silvana, 2016: 7).

Menurut Satjipto Rahardjo kehadiran hukum dalam masyarakat adalah untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan kepentingan-kepentingan yang bisa bertabrakan satu sama lain. Pengkoordinasian kepentingan itu dilakukan dengan memberi batasan dan perlindungan terhadapnya. Dalam suatu lalu lintas kepentingan, perlindungan terhadap kepentingan tertentu hanya dapat dilakukan dengan cara membatasi kepentingan pihak lain. Untuk melindungi kepentingan seseorang, maka hukum mengalokasikan suatu kekuasaan untuk bertindak dalam rangka kepentingannya tersebut. Pengalokasian ini dilakukan secara terukur dan tidak berlangsung sewenang-wenang. Kekuasaan yang demikian disebut sebagai hak. Perlu dipahami bahwa tidak semua kekuasaan dalam masyarakat merupakan hak, melainkan hanya kekuasaan tertentu, yaitu yang diberikan hukum terhadap seseorang (Satjipto Rahardjo, 2000: 53).

Suatu kepentingan menjadi sasaran dari hak karena adanya pengakuan dan perlindungan hukum terhadapnya. Selain itu, hak tidak hanya mengandung unsur perlindungan hukum, melainkan juga suatu kehendak. Ada beberapa hal pokok yang mencirikan suatu hak, yang pertama bahwa hak dilekatkan pada seseorang sebagai pemilik atau subjek dari hak itu, kedua bahwa hak yang ada pada seseorang mewajibkan pihak lain untuk melakukan (*commission*) atau tidak melakukan (*omission*) suatu perbuatan, *commission* atau *omission* ini menyangkut pada objek dari hak, dan yang terakhir bahwa hak menurut hukum terjadi karena adanya peristiwa tertentu yang menyebabkan melekatnya hak pada pemiliknya (Satjipto Rahardjo, 2000: 55). Seseorang yang mempunyai hak oleh hukum diberi kuasa untuk mewujudkan haknya itu dengan cara meminta pihak lain untuk melakukan kewajiban tertentu. Hak adalah potensi yang pada suatu saat bisa dimintakan perwujudannya oleh pemegang hak (Satjipto Rahardjo, 2000: 67).

Berdasarkan pandangan tersebut maka secara sederhana perlindungan hukum diberikan kepada pencipta dengan memberikan batasan terhadap kepentingan orang lain dan memberikan kekuasaan terhadap pencipta

untuk menjalankan kepentingannya. Perlindungan hukum yang diberikan kepada pencipta juga dilakukan dengan cara memberikan pembatasan hak terhadap orang lain untuk memanfaatkan suatu karya cipta dengan bebas. Perlindungan terhadap pencipta merupakan pengakuan terhadap hak eksklusif yang diberikan negara kepada pencipta. Yang dimaksud hak eksklusif bagi pencipta ialah bahwa tidak ada pihak lain yang boleh mengambil manfaat atas hak tersebut kecuali dengan izin pencipta. tidak ada pihak lain mengandung arti suatu ketunggalan, yang menunjukkan hanya pencipta yang boleh mendapatkan hak semacam itu. Inilah yang disebut sebagai hak eksklusif. Eksklusif artinya khusus, spesifik, dan personal. Keunikan ini sesuai dengan sifat dari hak cipta dan juga cara lahirnya hak tersebut (OK. Saidin, 2015: 218).

Menurut Hutaauruk dalam OK. Saidin (2015: 218), terdapat dua unsur penting yang harus terkandung dalam hak cipta, yaitu:

1. Hak yang dapat dipindahkan atau dialihkan kepada pihak lain;
2. Hak moral yang dalam keadaan bagaimanapun dan dengan jalan apapun tidak dapat ditinggalkan dari penciptanya, seperti mengumumkan karyanya atau tidak mengumumkan karyanya, menetapkan judul atas karya ciptaannya, mencantumkan atau tidak mencantumkan nama asli maupun nama samaran dari pencipta, serta mempertahankan keutuhan atau integritas karya ciptanya.

Hal ini telah termuat dalam Undang-Undang Hak Cipta. undang-undang telah memberikan hak eksklusif sebagai perlindungan sekaligus batasan dalam pemanfaatan ciptaan bagi orang lain. Hak Eksklusif yang dimiliki pencipta terbagi menjadi dua, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral dan hak ekonomi merupakan inti dari perlindungan hukum yang diberikan kepada pencipta.

Perlindungan yang diberikan kepada pencipta yang timbul sebagai akibat dari integritasnya adalah hak moral. Dengan adanya hak moral maka pencipta berhak untuk mencantumkan namanya pada ciptaannya (*droit de paternite*) dan berhak mengubah judul maupun isi ciptaannya,

pencipta berhak mengajukan keberatan atas penyimpanan, perusakan, atau tindakan lainnya atas karyanya (*droit au respect*) (Suyud Margono, 2010: 22). Pencipta juga berhak memiliki informasi manajemen hak cipta dan informasi elektronik hak cipta sebagai bentuk perlindungan hak moral. Pemanfaatan internet yang besar akan berpotensi menimbulkan pengaruh dalam penyebarluasan karya sinematografi melalui media elektronik. Dalam Pasal 7 Undang-Undang Hak Cipta telah menentukan apa saja yang berhak dimiliki oleh pencipta terkait dengan informasi manajemen dan informasi elektronik. Hak moral tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah pencipta meninggal dunia.

Hak Ekonomi merupakan hak yang dimiliki oleh pencipta yang memiliki nilai ekonomi. Dalam Pasal 9 ayat 1 Undang-Undang Hak Cipta, pencipta berhak untuk melakukan penerbitan ciptaan, penggandaan ciptaan, penerjemahan ciptaan, pengadaptasian, pengaransemenan, atau mentransformasi, pendistribusian ciptaan atau salinannya, pertunjukan ciptaan, pengumuman, komunikasi ciptaan, dan penyewaan. Setiap orang yang akan memanfaatkan karya cipta tersebut harus seizin pencipta dan dilakukan dengan memberi balasan yang wajar. Pelanggaran hak ekonomi bagi pencipta akan lebih nyata dibandingkan hak moral. Pelanggaran hak ekonomi ini dapat pencipta ukur kerugiannya.

Kedua hak ini menjadi bukti bahwa negara melalui Undang-undang Hak Cipta telah memberikan perlindungan hukum kepada pencipta, khususnya pencipta karya sinematografi dengan mengalokasikan suatu kekuasaan sekaligus memberi batasan terhadap kepentingan pihak lain. Pihak lain yang dimaksud adalah pihak yang bukan pencipta maupun pemegang hak cipta. dalam hal ini termasuk di dalamnya adalah oknum yang mendistribusikan karya sinematografi ke internet untuk dapat dinikmati secara publik melalui situs *streaming* dan unduh film gratis. Hak cipta merupakan perdata yang berarti ada pada perorangan untuk

memiliki suatu benda yang dimilikinya. Hal ini sesuai dengan sifat personal dan sifat kebendaan yang ada ada hak cipta.

Undang-Undang memberikan pencipta hak untuk mengalihkan haknya atas suatu ciptaan. Pengalihan ini merupakan bentuk perlindungan lain, karena berdasarkan Pasal 59 Undang-Undang Hak Cipta berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman. Dengan adanya pengalihan hak ini maka pada setiap karya pencipta akan tetap mendapatkan hak ekonomi maupun hak moral. Dalam hal kepemilikan hak jatuh pada ahli warisnya, maka orang tersebut dapat menuntut apabila terjadi pelanggaran terhadap karya cipta yang bersangkutan.

Terhadap tindak pelanggaran melalui situs web di internet, Undang-Undang Hak Cipta telah memberikan pembatasan melalui hak ekonomi diperinci lagi seperti yang tercantum dalam Pasal 54 sampai dengan Pasal 56 Undang-Undang Hak Cipta, yang mengatur mengenai pelanggaran hak cipta yang dilakukan dalam dunia *cyber* atau dunia maya. Hal ini memberikan batasan pada orang lain untuk memanfaatkan, mentransmisikan, dan mendistribusikan suatu film yang masih dalam masa perlindungan hak cipta. untuk mencegah pelanggaran perlindungan terhadap hak pencipta melalui sarana berbasis teknologi informasi, pemerintah berwenang untuk melakukan pengawasan terhadap pembuatan dan penyebaran konten pelanggaran hak cipta, melakukan kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta. Perlindungan juga diberikan kepada pencipta dengan melakukan penutupan sebagian maupun keseluruhan konten yang melanggar hak cipta.

Pemerintah juga melakukan pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap ciptaan dan produk hak terkait di tempat pertunjukan. Pemerintah melakukan himbauan kepada masyarakat melalui tempat pertunjukan (bioskop) yang

umumnya akan diberikan peringatan untuk tidak melakukan perekaman atau pengambilan gambar atas suatu film yang sedang tayang. Selain itu perlindungan hukum bagi pencipta dilakukan dengan memberikan sanksi secara administratif kepada situs web yang melakukan pelanggaran hak cipta. Kerja sama dilakukan pemerintah dengan pihak-pihak terkait yang dalam hal ini membidangi hukum dan komunikasi. Pihak yang turut andil adalah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia serta Kementerian Komunikasi dan Informatika. Berdasar Pasal 56 Undang-Undang Hak Cipta, Menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintah di bidang telekomunikasi dan informatika dapat melakukan penutupan konten dan/atau akses pengguna yang melanggar hak cipta dalam sistem elektronik.

Tindak lanjut dari ketentuan undang-undang ini adalah dengan membentuk Peraturan Bersama Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia dan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik (Peraturan Bersama). Dengan dilakukannya langkah ini maka hak orang lain untuk mengisi situs webnya dengan suatu konten menjadi terbatas, karena hanya konten-konten tertentu yang dapat diunggah ke situs web tersebut. Demi memberi perlindungan kepada pencipta karya sinematografi maka orang lain tidak dapat dengan bebas dan bahkan dilarang untuk mendistribusikan film-film yang masih dalam kekuasaan pencipta.

Sarana perlindungan terhadap pencipta karya sinematografi secara tidak langsung juga diberikan melalui Undang-Undang ITE. Setiap situs web di internet sudah tentu menggunakan suatu nama domain. Pada Pasal 23 ayat 2 Undang-Undang ITE, penggunaan nama domain dalam situs web harus dilakukan dengan dasar itikad baik dan tidak melanggar kepentingan orang lain. Pendistribusian konten hak cipta ke dalam suatu situs web tentunya sudah merupakan bentuk pelanggaran aturan dalam undang-

undang ini. Pasal 26 Undang-Undang ITE menyatakan bahwa penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut pribadi seseorang harus menyangkut persetujuan orang yang bersangkutan. Namun pada dasarnya pencipta berhak mendapatkan informasi elektronik tentang dirinya yang meliputi nama pencipta, pemegang hak cipta, masa dan kondisi penggunaan ciptaan, nomor dan kode informasi. Berdasarkan Undang-Undang ITE apabila haknya mengenai penggunaan informasi elektronik tersebut dilanggar, maka pencipta dapat melakukan gugatan atas kerugian yang ditimbulkan.

Pelanggaran hak cipta yang dilakukan melalui situs *streaming* dan unduh gratis termasuk dalam tindakan yang dilakukan dengan sengaja dan tanpa hak. Pelaku melakukan transmisi dan memindahkan supaya karya sinematografi dapat ditonton dan diakses melalui lamannya. Perbuatan tersebut telah diatur dalam Pasal 32 Undang-Undang ITE, dan dengan melakukan tindakan tersebut sudah tentu mengakibatkan kerugian bagi orang lain yang dalam hal ini adalah pencipta (Pasal 36). Pada Pasal 40 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang ITE, dalam melakukan pencegahan penyebaran dan penggunaan informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang dilarang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, pemerintah berwenang melakukan pemutusan akses terhadap informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar hukum. Muatan yang melanggar hukum di dalamnya termasuk materi hak kekayaan intelektual.

Pemerintah melalui undang-undang terkait memberikan perlindungan hukum melalui bentuk-bentuk penyelesaian sengketa yang dapat dilakukan oleh pencipta. Selain upaya penyelesaian sengketa dengan memberikan sanksi administratif melalui penutupan konten, dilakukan pula upaya secara perdata maupun pidana. Dalam Pasal 95 Undang-Undang Hak Cipta, pencipta dapat melakukan penyelesaian sengketa melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan

(Pengadilan Niaga). Pencipta atau pemegang hak cipta atau ahli warisnya yang mengalami kerugian hak ekonomi berhak memperoleh ganti rugi dari pihak yang melakukan pelanggaran hak, selain itu melalui penetapan sementara pengadilan dapat dimintakan penghentian pelanggaran guna mencegah kerugian yang lebih besar. Pasal 113 Undang-Undang Hak Cipta menetapkan ketentuan pidana bagi pihak yang melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta secara komersial. Yang dimaksud secara komersial dalam penjelasan dapat diartikan sebagai penggunaan komersial secara langsung (berbayar) maupun penyedia layanan konten gratis yang memperoleh keuntungan dari pihak lain yang mengambil manfaat dari pengguna hak cipta. Undang-Undang Hak Cipta dalam memberlakukan delik aduan bagi pencipta yang merasa haknya dilanggar.

Melalui Undang-Undang ITE gugatan perdata terhadap pelanggaran hak dilakukan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, dapat juga dilakukan melalui sengketa arbitrase atau Lembaga penyelesaian alternatif lainnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Ketentuan pidana yang dapat dijatuhkan kepada pihak atau pelaku pelanggaran tercantum dalam Pasal 48 Undang-Undang ITE dan Pasal 51 ayat 2 Undang-Undang ITE.

2. Kesesuaian Perlindungan Hukum Pencipta Karya Sinematografi di Era Revolusi Industri 4.0

Sebagaimana yang telah disinggung sebelumnya terjadinya pembajakan karya sinematografi melalui dunia maya atau dunia *cyber* dipengaruhi oleh adanya gelombang revolusi industri keempat yang melanda masyarakat. Karya sinematografi yang merupakan bagian dari hak cipta terkena dampaknya karena hak cipta merupakan objek kekayaan intelektual yang tidak dapat dilepaskan dari pengaruh teknologi itu sendiri. Bahkan di era revolusi industri ini hak cipta menjadi salah satu tumpuan perdagangan internasional yang kini mengusung industri ekonomi kreatif.

Revolusi industri keempat atau lebih dikenal dengan nama revolusi industri 4.0 menghadirkan perkembangan teknologi dengan internet

sebagai simpul utamanya. Perkembangan teknologi ini telah membawa manusia pada interaksi sosial yang berbeda. Keberadaan internet mengubah pola interaksi sosial dalam hubungan masyarakat. Interaksi sosial tidak lagi berbasis pada wilayah geografis. Interaksi sosial yang dilakukan dengan internet sudah melampaui batas-batas wilayah, bahkan tanpa adanya hambatan yang berarti. Batasan wilayah menjadi tidak relevan dalam konteks interaksi sosial ini. Selain itu interaksi sosial bersifat interaktif, artinya internet mampu menghadirkan proses interaksi sosial yang multiarah dan mampu melibatkan banyak pihak. Berinteraksi dalam dunia *cyber* dapat dilakukan bahkan tanpa adanya identitas yang jelas (*anonymity in cyberspace*). Dampaknya akan sulit untuk mengidentifikasi kebenaran dari individu yang berinteraksi dalam internet. Dengan memanfaatkan internet, bahkan sangat mungkin suatu *website* berinteraksi dengan *website* lainnya menjadi suatu *electronic linkage*. Terakhir adalah bahwa interaksi sosial dengan internet yang semakin meningkat mampu mengubah desain hukum yang saat ini diterapkan, menyebabkan hukum dituntut harus diadaptasi sehingga dapat bersifat responsif terhadap perkembangan pola interaksi yang ada (Budi Agus Riswandi, 2009: 62-63).

Keberadaan internet yang mempengaruhi pola interaksi manusia dalam era revolusi ini mengantarkan pada munculnya kompleksitas permasalahan hukum yang harus diterapkan. Salah satu kompleksitas hukum meliputi juga dalam upaya perlindungan hukum terhadap hak cipta di internet. Dewasa ini hak cipta di internet meliputi hak cipta atas alamat web, dan/atau alamat surat elektronik, serta hak cipta atas isi atau konten yang terdapat dalam situs web (Budi Agus Riswandi, 2009: 56). Dalam hal isi atau konten di suatu situs web akan menjadi masalah hukum apabila konten tersebut merupakan pelanggaran atas hak cipta. seperti pada suatu situs web yang menyajikan film-film yang masih memiliki muatan hak cipta. Sehingga, meskipun dalam internet perlindungan yang diberikan terhadap hak cipta tidak berubah.

Secara internasional untuk menjawab persoalan perlindungan hukum hak cipta terhadap pencipta dalam revolusi industri ini telah dikemukakan melalui konvensi internasional, seperti Konvensi Berne, WIPO Copyright Treaty dan TRIPs Agreement. Kemudian diperlukan upaya harmonisasi dalam aturan hukum baik secara nasional dan internasional, meliputi kebijakan dan regulasi pemerintah, produk legislatif, bahkan peradilan.

Harmonisasi merupakan suatu proses penyelarasan. Menurut L.M Gandhi sebagaimana yang dikutip oleh Budi Agus Riswandi mengatakan bahwa harmonisasi dalam hukum berarti mencakup penyesuaian peraturan perundang-undangan, keputusan pemerintah, keputusan hakim, sistem hukum dan asas-asas hukum dengan tujuan peningkatan kesatuan hukum, kepastian hukum, keadilan dan kesebandingan, kegunaan dan kejelasan hukum, tanpa mengaburkan dan mengorbankan pluralisme hukum (Budi Agus Riswandi, 2017: 11). Harmonisasi perlu dilakukan antara pengaturan nasional dan internasional, sehingga dapat menumbuhkan keserasian dalam penyusunan peraturan perundang-undangan dan dapat memberikan kepastian hukum.

Indonesia yang telah masuk dalam konvensi dan perjanjian internasional tidak dapat mengabaikan ketentuan internasional. Dalam Konvensi Bern diberlakukan batas minimal yang harus dimiliki tiap anggota dalam memberikan perlindungan hak cipta. Pertama adalah *national treatment* atau *assimilation*, setiap negara anggota konvensi memberikan perlindungan yang sama di bidang kekayaan intelektual pada warga negara dari anggota konvensi lain seperti memberi perlindungan kepada warga negaranya sendiri. Kedua, *automatic protection*, perlindungan hukum harus diberikan tanpa perlu memenuhi formalitas tertentu seperti pendaftaran. Terakhir adalah *independence of protection*, perlindungan hukum diberikan terlepas dari adanya perlindungan yang diberikan terhadap ciptaan di negara asal anggota konvensi (Budi Agus Riswandi, 2009: 21).

Selain Konvensi Bern, dalam TRIPs Agreement pengaturannya bertujuan untuk melindungi dan menegakkan hukum kekayaan intelektual guna mendorong timbulnya inovasi, pengalihan, serta penggunaan media teknologi yang seimbang antara hak dan kewajibannya. TRIPs Agreement menerapkan prinsip *full compliance* serta mengharuskan negara peserta menyesuaikan peraturan perundang-undangan nasionalnya mengenai kekayaan intelektual sesuai dengan perjanjian. TRIPs Agreement secara garis besar meliputi penerapan prinsip dasar atas sistem perdagangan dan HKI, perlindungan hukum yang layak, penegakan HKI yang sebaik-baiknya, penyelesaian sengketa, dan kesepakatan atas transisi khusus selama periode saat suatu sistem baru diperkenalkan. Sedangkan WIPO Copyright Treaty memperluas cakupan perlindungan hak cipta dengan memuat hak mengkomunikasikan kepada publik, kewajiban mengenai ketentuan teknologi, dan kewajiban mengenai hak manajemen informasi.

Namun demikian ketentuan internasional merupakan awal bagi upaya perlindungan terhadap hak cipta. Hal yang lebih nyata dalam perlindungan hak cipta ada pada wilayah teritorial negara. Fenomena dan kasus pelanggaran hak cipta di internet, seperti pada pendistribusian film ke dalam situs web, pada kenyataannya telah mendorong adanya perkembangan konsepsi perlindungan hak cipta dari perlindungan hak cipta di dunia nyata bergeser ke dunia maya (Budi Agus Riswandi, 2016: 355). Di Indonesia ancaman terhadap konten pembajakan daring masih sangat tinggi, seperti pembajakan film. Menurut data terakhir yang dikeluarkan oleh *United State Trade Representative* (USTR) pada tahun 2018, Indonesia masuk dalam *priority watch list*. Artinya Indonesia merupakan negara dengan tingkat pelanggaran kekayaan intelektual yang cukup besar. Berdasar penjelasan yang dikeluarkan USTR, *camcording* atau rekaman secara ilegal merupakan sumber utama dari salinan film yang ada di internet, seperti film-film yang baru rilis di bioskop. Bahkan saat ini mudah untuk merekam secara sembunyi-sembunyi di bioskop untuk menghasilkan salinan digital yang bersih dengan audio yang baik yang

dapat dengan cepat didistribusikan secara daring. Versi bajakan dari film sangat mungkin beredar saat film yang dibajak masih tayang di bioskop (United States Trade Representative, 2018:24-25).

Pengaturan mengenai perlindungan hukum bagi pencipta sejatinya telah tercantum dalam Undang-Undang Hak Cipta. Tetapi pengaturan mengenai hak cipta terhadap karya sinematografi tetap bersinergi dengan beberapa pengaturan lain seperti Undang-Undang ITE dan Undang-Undang Perfilman. Peraturan-peraturan yang ada pun sudah disesuaikan dengan ketentuan internasional dan bahkan telah diganti demi menghadirkan hukum yang responsif terhadap perkembangan teknologi global, khususnya dalam era revolusi industri 4.0. Kesesuaian peraturan ini sangatlah penting, sehingga pencipta dapat menuntut haknya akibat pelanggaran yang terjadi akibat penggunaan teknologi di era ini. Namun demikian tidak semua bentuk perlindungan telah sesuai dengan perkembangan era revolusi industri 4.0. Masih terdapat beberapa ketidakjelasan dalam pemberian perlindungan hukum. Penulis akan mencantumkan beberapa pasal terkait dengan perlindungan hukum pencipta karya sinematografi.

a. Undang-Undang Hak Cipta

1) Pasal 2

Munculnya teknologi khususnya dengan adanya penggunaan internet, memungkinkan penggunaan karya-karya yang dilindungi hak cipta secara lintas negara. Hal ini dikarenakan internet telah melahirkan desain dan karakter yang bersifat non geografis dan non nasional, memungkinkan tidak adanya batas wilayah di *cyberspace*. Kondisi ini merupakan perkembangan kritikal dari internet sebagai media ekspresif, sekaligus telah menimbulkan tantangan baru bagi negara-negara yang memiliki komitmen dalam memberikan perlindungan hukum bagi masyarakat. Ancaman yang membayangi adalah manipulasi dan distorsi serta penggandaan dengan kualitas sama dengan aslinya

dengan distribusi yang sangat murah, mudah dan cepat. Sementara itu masalah lokasi pelanggaran hak cipta yang dilakukan dalam *cyberspace* sangat sulit diidentifikasi (Budi Agus Riswandi, 2009: 91-92).

Pasal 2 ini menyatakan bahwa Undang-Undang Hak Cipta Indonesia berlaku bagi warga negara Indonesia, penduduk Indonesia, dan juga badan hukum Indonesia, artinya setiap insan perfilman Indonesia akan mendapatkan bentuk perlindungan yang sama dimata hukum. perlindungan juga diberikan terhadap pencipta asing, dengan ketentuan bahwa karyanya dipublikasikan pertama kali di Indonesia dan juga berlaku bagi pencipta asing yang negaranya memiliki hubungan atau perjanjian bilateral maupun multilateral dengan Indonesia.

Sayangnya bagi penulis, pasal ini masih belum sesuai dengan kondisi di era revolusi industri saat ini. Perlindungan lintas negara ini begitu krusial, karena bentuk pelanggaran hak melalui situs internet dapat diakses di berbagai belahan dunia, mengingat dunia maya tidak dapat diukur batasan teritorialnya. Bukan tidak mungkin bila dikemudian hari karya sinematografi milik warga negara Indonesia disebarluaskan melalui media-media *streaming* film di luar negeri tanpa izin dahulu dari penciptanya, terlebih karya sinematografi yang sudah dikenal secara internasional. Dalam pasal ini belum dicantumkan secara tegas apabila terjadi pelanggaran terhadap hak pencipta karya yang terjadi di luar wilayah Indonesia.

2) Pasal 5 sampai Pasal 7

Mengatur mengenai hak moral yang dimiliki oleh pencipta. penyertaan hak moral ini sampai kapan pun akan melekat pada pribadi pencipta. Pelanggaran hak cipta melalui situs *streaming* dan unduh gratis dapat melanggar hak moral pencipta, karena berpotensi terjadinya perubahan makna apabila dilakukan

terjemahan terhadap karya, atau pemotongan bagian *credit* akhir film.

Maraknya penggunaan teknologi yang terjadi saat ini juga memberikan hak bagi pencipta untuk memiliki informasi manajemen hak cipta dan/atau informasi elektronik. Hal ini penting karena perkembangan teknologi juga mempengaruhi karya sinematografi, sehingga apabila pihak lain yang mendapat izin dari pencipta untuk mempublikasikan karya sinematografi melalui media elektronik, informasi mengenai nama pencipta, masa dan kondisi penggunaan ciptaan, nomor dan kode informasi pun tetap harus dicantumkan. Menurut penulis hal ini sudah sesuai dengan perkembangan teknologi karena hak moral bersifat general dan fleksibel.

3) Pasal 9

Pasal ini mengatur ketentuan tentang hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaannya, atau hak ekonomi. Pada Pasal 9 ditentukan kegiatan apa saja yang menjadi bagian dari hak ekonomi pencipta. Menurut penulis pengaturan pasal ini sudah sesuai, sama halnya dengan pengaturan mengenai hak moral. Bahkan dalam penjelasan Pasal 9 ayat 1 huruf b, yang menyatakan “*penggunaan ciptaan dalam segala bentuknya*”, disertakan ketentuan mengenai perbuatan penggunaan yang menggunakan kamera video (*camcorder*) di dalam gedung bioskop dan tempat pertunjukan langsung.

4) Pasal 10

Meskipun tidak berkaitan langsung dengan perlindungan karya sinematografi dari situs streaming dan unduh gratis, penulis merasa pada pasal ini ditekankan pertanggungjawaban kepada pengelola tempat perbelanjaan. Dalam hal ini penulis mengasumsikan bahwa pertanggungjawaban pengelola tempat perbelanjaan juga terjadi ketika dalam tempat perbelanjaannya

menjual DVD film bajakan. Bentuk pertanggungjawaban semacam ini penulis anggap semakin lama bisa menjadi tidak relevan dengan realitas yang ada. Hal dikarenakan justru tidak ada aturan mengenai pihak yang harus bertanggung jawab apabila terjadi pelanggaran hak melalui situs streaming dan unduh gratis yang justru semakin meningkat jumlah pengaksesnya.

5) Pasal 16

Ketentuan dalam Pasal 16 menyatakan bahwa hak cipta merupakan benda bergerak, sehingga dapat dialihkan. Pengalihan hak ini dapat dilakukan melalui pewarisan, hibah, wakaf, perjanjian, dan sebab lain yang dibenarkan (putusan pengadilan). Pengalihan ini sudah sesuai dalam menghadapi perkembangan teknologi. Dalam hal ini penulis mengkhususkan pada pengalihan hak kepada ahli waris, sehingga apabila pencipta aslinya telah tiada hak-haknya masih dapat dituntut akibat dari pengalihan ciptaan, terlebih dalam pelanggaran hak melalui media elektronik yang hamper tidak ada hentinya.

6) Pasal 17

Menurut penulis ketentuan di dalamnya sudah sesuai dalam perlindungan hukum. Selama hak ekonomi milik pencipta tidak dialihkan sesuai dengan ketentuan tersebut, maka hak tersebut akan tetap ada pada pencipta. Hal ini sekaligus menegaskan apabila terjadi pendistribusian karya melalui situs *streaming* dan unduh gratis tidak lantas menjadikan karya tersebut menjadi milik publik, melainkan status kepemilikannya tetap berada di tangan pencipta selama belum ada pengalihan.

7) Pasal 46

Penggandaan terhadap karya sinematografi untuk kepentingan pribadi dapat dilakukan sebanyak satu kali tanpa izin pencipta. Akan tetapi dalam melakukannya tidak bertentangan dengan kepentingan yang wajar dari pencipta. Kepentingan yang

wajar ini didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas ciptaan. Dalam hal karya sinematografi yang beredar di internet melalui situs *streaming* dan unduh gratis tidak didasarkan pada kepentingan yang wajar suatu ciptaan, karena keberadaannya justru menimbulkan kerugian bagi pencipta. Hal ini sekaligus menegaskan bahwa distribusi karya sinematografi melalui situs tersebut merupakan perbuatan yang melanggar ketentuan perundang-undangan.

8) Pasal 49

Pasal ini mengatur mengenai penggandaan sementara yang tidak dianggap pelanggaran. Ketentuannya adalah dilakukan dengan transmisi digital dalam media penyimpanan, atas izin pencipta, dan dilengkapi dengan penghapusan otomatis. Dalam situs penyedia jasa *streaming* dan unduh gratis di internet, terdapat “*disclaimer*” yang memperbolehkan pencipta untuk mengadukan keberatan atas dipublikasikannya karya ciptaannya. Pernyataan ini seolah membawa situs ini ke dalam zona abu-abu yang mendukung penegakan hak cipta sekaligus memberikan sarana dalam pelanggaran hak cipta itu sendiri. Dalam situs-situs tersebut juga tidak dilengkapi dengan sistem penghapusan otomatis. Perlindungan hukum ini telah sesuai dengan perkembangan teknologi, karena dengan ketentuan ini pencipta dapat memperkuat fakta bahwa publikasi karyanya melalui situs tersebut merupakan pelanggaran.

9) Pasal 52

Pasal ini mengatur mengenai sarana kontrol teknologi. Yang dimaksud dengan sarana kontrol teknologi adalah setiap teknologi, perangkat, atau komponen yang dirancang untuk mencegah atau membatasi tindakan yang tidak diizinkan oleh pencipta, pemegang hak cipta, pemilik hak terkait, dan/atau yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan. Sarana kontrol

teknologi menjadi sangat penting, karena lebih berkaitan dengan pengamanan hak cipta serta sebagai pelindung terhadap ciptaan. Selain itu sarana kontrol teknologi tentu saja dimaksudkan untuk mempermudah pendataan atas produk hak cipta.

Pengaturan ini telah sesuai dalam memberikan perlindungan hukum dalam era revolusi industri. Namun tidak diberi penjelasan lengkap mengenai langkah-langkah yang berkaitan dengan sarana kontrol teknologi ini. Namun demikian, pemerintah memiliki sistem TRUST Positif yang berfungsi sebagai penyaring konten negatif. Dalam hal ini penulis menganggap bahwa salah satu bentuk kontrol teknologi yang dilakukan adalah dengan adanya TRUST Positif.

Sistem TRUST Positif menerapkan mekanisme kerja adanya server pusat yang akan menjadi acuan dan rujukan kepada seluruh layanan akses informasi publik (fasilitas bersama), serta menerima informasi-informasi dari fasilitas akses informasi publik untuk menjadi alat analisa penggunaan internet di Indonesia. Situs-situs yang berisi muatan pelanggaran hak cipta akan dialihkan ke server TRUST Positif, sehingga masyarakat tidak bisa mengaksesnya lagi. Akan tetapi server TRUST positif tidak berfungsi sebagai *single gateway* ataupun *traffic relay* untuk koneksi internet seluruh Indonesia. Hal ini berarti pemerintah tidak melakukan pemantauan terhadap semua akses internet.

10) Pasal 54 sampai Pasal 56

Ketentuan dalam pasal ini telah sesuai dalam memberikan perlindungan terhadap pencipta karya sinematografi di era revolusi industri 4.0. Pencegahan pelanggaran terhadap hak pencipta menurut Pasal 54 dilakukan melalui sarana berbasis teknologi informasi. Pemerintah berwenang untuk melakukan pengawasan terhadap pembuatan dan penyebaran konten

pelanggaran hak cipta, melakukan kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta. Perlindungan juga diberikan kepada pencipta dengan melakukan penutupan sebagian maupun keseluruhan konten yang melanggar hak cipta.

Tindak lanjut dari pasal ini adalah dengan membentuk Peraturan Bersama Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia dan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik (Peraturan Bersama). Dengan dilakukannya langkah ini maka hak orang lain untuk mengisi situs webnya dengan suatu konten menjadi terbatas, karena hanya konten-konten tertentu yang dapat diunggah ke situs web tersebut. Demi memberi perlindungan kepada pencipta karya sinematografi maka orang lain tidak dapat dengan bebas dan bahkan dilarang untuk mendistribusikan film-film yang masih dalam kekuasaan pencipta.

11) Pasal 59

Perlindungan terhadap karya sinematografi diberikan selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman. Di tengah perkembangan teknologi pada era revolusi industri ini, tentunya menuntut adanya pergerakan dan mobilitas yang lebih cepat dan efisien, jangka waktu perlindungan selama 50 tahun terkesan sangat lama dan mementingkan sisi individualistis pencipta. Namun demikian untuk menghasilkan suatu karya, pencipta bisa menghabiskan banyak biaya, waktu, tenaga, dan menguras kreatifitas yang ada. Kesemua itu menunjukkan bahwa dalam menciptakan satu karya cipta sangatlah rumit, dengan begitu pantaslah hak yang diberikan bersifat eksklusif dan memiliki

jangka waktu yang panjang karena hal ini sebagai bentuk penghargaan setinggi-tingginya dalam wujud perlindungan hukum (OK. Saidin, 2015: 212).

12) Pasal 87

Undang-Undang Hak Cipta mengatur tentang adanya Lembaga Manajemen Kolektif yang berperan dalam menghimpun hak ekonomi pencipta, menarik imbalan yang wajar dari pengguna yang memanfaatkan hak cipta yang bersifat komersial. Lembaga ini memberikan kontribusi yang baik dalam memenuhi hak-hak pencipta, serta menjamin terpenuhinya hak ekonomi pencipta. Sayangnya lembaga ini masih dikhususkan terhadap perlindungan karya musik dan lagu. Lembaga Manajemen Kolektif ini belum menjangkau pemanfaatan karya, khususnya karya sinematografi di internet. Penarikan royalti atas pemanfaatan ciptaan masih dilakukan dalam bentuk layanan publik. Padahal pemanfaatan secara negatif atas karya cipta masih banyak beredar di internet.

13) Pasal 95

Penyelesaian sengketa dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa (mediasi, konsiliasi, dan negosiasi), arbitrase, dan pengadilan (pengadilan niaga). Perkembangan teknologi yang semakin canggih mau tidak mau menuntut terjadinya mobilitas yang lebih cepat dan efisien. Dengan adanya ketentuan ini maka pencipta dapat memilih penyelesaian sengketa yang paling mudah dan cepat sehingga hak-haknya dapat segera terpenuhi.

14) Pasal 113

Pasal ini berisikan ketentuan pidana bagi setiap orang yang melanggar hak ekonomi pencipta. Dalam setiap peraturan pada umumnya memang mencantumkan ketentuan pidana sebagai langkah terakhir yang diberikan kepada pelaku pelanggaran hak

cipta. Akan tetapi dalam hal pelanggaran hak cipta melalui situs streaming dan unduh gratis masih belum dijelaskan mengenai siapa pihak yang wajib bertanggung jawab.

b. Undang-Undang ITE

1) Pasal 2

Pasal 2 dalam Undang-Undang ITE menyatakan bahwa undang-undang tersebut berlaku bagi setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam undang-undang, baik yang dilakukan di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, selama perbuatan tersebut memiliki akibat hukum di wilayah Indonesia dan juga menyebabkan kerugian terhadap kepentingan Indonesia. Ketentuan pasal ini memberikan pengaturan yang lebih tegas terkait dengan yurisdiksi dan berlaku bagi perbuatan hukum yang diatur di dalamnya. Dalam Undang-Undang ITE mengatur mengenai hak kekayaan intelektual, salah satunya terkait penggunaan nama domain. Sehingga dalam hal pelanggaran terhadap penggunaan domain dengan tanpa itikad baik dan membawa kerugian dapat dikenakan hukuman bagi pelaku baik dalam maupun luar negeri.

2) Pasal 23

Penggunaan nama domain juga dilakukan oleh situs web yang menyediakan jasa *streaming* film secara daring, akan tetapi penggunaanya bertentangan dengan ketentuan dalam Pasal 23 Undang-Undang ITE. Penggunaan nama domain menurut pasal ini haruslah dilakukan dengan itikad baik dan tidak melanggar hak orang lain. Dengan adanya ketentuan ini pencipta dapat mengajukan pembelaan atas haknya yang telah dilanggar. Akan tetapi dalam hal pelanggaran karya sinematografi melalui situs web, banyak sekali domain-domain lain yang terus bermunculan. Sayangnya Undang-Undang ITE belum memberikan batasan

mengenai penggunaan nama domain oleh masyarakat, sehingga pada kenyataannya masyarakat terutama oknum yang menjembatani terjadinya pelanggaran karya sinematografi tetap dapat bebas membuat nama domain lain.

3) Pasal 32 dan Pasal 36

Setiap orang dilarang untuk melakukan pengubahan, pentransmisian, dan memindahkan informasi elektronik maupun dokumen elektronik. Informasi atau dokumen elektronik ini tidak terbatas pada bentuk tulisan saja, melainkan juga dalam bentuk audio visual seperti karya sinematografi. Pelanggaran melalui situs web di internet tentunya dapat menimbulkan kerugian bagi pencipta. Pengaturan ini sekaligus menjadi bentuk perlindungan hukum bagi pencipta untuk mempertahankan haknya dalam maraknya pemanfaatan teknologi, khususnya internet.

4) Pasal 48 dan Pasal 51

Berisi ketentuan pidana yang dapat dijatuhkan kepada pelaku pelanggaran yang mencakup bentuk pelanggaran sebagaimana diatur dalam Pasal 32 dan Pasal 36. Hal ini sebagai bentuk proteksi yang diberikan kepada pencipta, terhadap pelanggaran hak yang dilakukan dengan media teknologi.

c. Undang-Undang Perfilman

Perlindungan hukum dalam Undang-Undang Perfilman justru masih mengarah pada perlindungan yang bersifat konvensional. Pada Pasal 20 ayat 4 huruf a dan Pasal 47 huruf d, hanya ditegaskan bahwa setiap insan perfilman berhak mendapatkan perlindungan hukum. Akan tetapi perlindungan hukum yang ada belum disesuaikan dengan perkembangan yang terjadi di era revolusi industri saat ini.

Terhadap kondisi ini maka akan dilakukan perubahan Undang-Undang Perfilman. Rencana ini bahkan telah masuk ke dalam Program Legislasi Nasional 2015-2019 (Prolegnas). Materi baru

yang akan dibenahi salah satunya adalah mengenai distribusi film, karena industri perfilman Indonesia yang sudah semakin maju. Selain itu mengenai keterbatasan layar film nasional yang mengakibatkan banyaknya masyarakat mengakses film bajakan juga akan dikaji. Kemajuan teknologi yang mempengaruhi kemajuan industri perfilman ini harus dibenahi untuk dapat memberikan perlindungan yang optimal kepada seluruh sineas perfilman Indonesia (<http://www.dpr.go.id/berita/detail/id/20360> diakses 1 April 2019).

Secara keseluruhan perlindungan hukum yang diberikan terhadap pencipta karya sinematografi telah sesuai dengan era revolusi industri keempat. Secara normatif mengacu kepada Undang-Undang Hak Cipta maka masih terdapat kekurangan dalam memberikan perlindungan hukum terhadap pencipta. Pertama, Undang-Undang Hak Cipta belum memberikan pengaturan secara jelas atas pelanggaran ciptaan milik penduduk Indonesia oleh pihak asing yang tidak berada di wilayah Indonesia. sebagaimana yang kita tahu bahwa internet merupakan jaringan interkoneksi yang menghubungkan jaringan komputer di seluruh dunia. Pengaturan mengenai lintas yurisdiksi masih hanya tercantum dalam Undang-Undang ITE. Akibatnya apabila terjadi pelanggaran hak cipta di internet tidak serta merta dapat dihukum berdasarkan hukum hak cipta suatu negara. Kedua, Undang-Undang Hak Cipta belum memberikan pengaturan yang jelas mengenai pihak-pihak yang dimintai pertanggungjawaban atas tindakan pelanggaran di internet. Karena dengan berkembangnya pemanfaatan teknologi maka pelanggaran di internet juga akan berbasis pada teknologi tertentu. Pertanggungjawaban yang jelas hanya menasar pada pengelola tempat perdagangan, sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 10 Undang-Undang Hak Cipta. Ketiga, belum ada aturan yang jelas mengatur standar teknologi yang efektif guna memberikan perlindungan atas hak cipta di internet. Standar teknologi yang dimaksudkan dapat dikategorikan

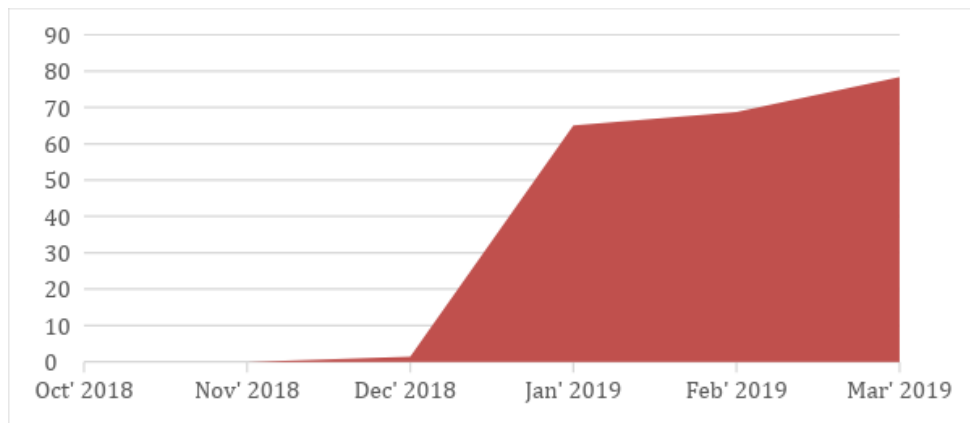
sebagai suatu sarana kontrol teknologi. Meskipun terdapat TRUST Positif, tapi sistem tersebut masih belum diatur secara jelas.

Meskipun pemerintah telah memberikan perlindungan hukum melalui aturan secara normatif, namun keberlangsungan perlindungan hukum terhadap pencipta tidak serta merta akan terealisasi dengan baik. terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam upaya perlindungan hukum bagi pencipta, diantaranya adalah sebagai berikut (Robby Novandy, 2016: 8):

1. Pelanggaran hak cipta melalui media internet cenderung lebih sulit diatasi sampai ke akar, upaya yang dapat dilakukan sebatas pemblokiran terhadap situs-situs yang melanggar peraturan.
2. Kurangnya sumber daya manusia yang membuat pemerintah kewalahan karena perbandingan antara situs-situs film bajakan yang terus tumbuh tidak sebanding dengan yang diblokir, sehingga masyarakat tetap dapat mengaksesnya. Padahal pada kenyataannya pemerintah tidak hanya menangani konten pelanggaran hak cipta melainkan konten negatif lainnya.
3. Kesadaran masyarakat terhadap kekayaan intelektual tidak dibarengi dengan upaya pemerintah dalam memberantas konten pelanggaran hak cipta. Masyarakat bukan berarti hanya ditujukan kepada pengakses melainkan juga kepada pencipta karya sinematografi.

Berdasar Siaran Pers No. 242/HM/KOMINFO/09/2018, pada tahun 2018 Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah melakukan pemblokiran terhadap sembilan belas situs web yang menayangkan konten film bajakan. Pada tahun 2019 total sebanyak 348 bermuatan pelanggaran hak cipta diblokir oleh pemerintah (<https://trustpositif.kominfo.go.id/> diakses 7 Maret 2019). Namun hingga saat tulisan ini dibuat, masih terdapat beberapa situs penyedia layanan film bajakan yang masih dapat diakses, yaitu *lk21.li*, *indoxxi.bz*, *dunia21.me*, *grandxxi.tv*, *ganool.watch*, *nontonindoxx1.com*, dan *duniafilm21.com*. Penulis mengambil salah satu sampel pada situs

indoxxi.bz yang justru telah menduduki peringkat ke dua puluh dua sebagai situs yang paling banyak diakses di Indonesia dan menduduki peringkat ke 527 dunia.



Gambar 2. Grafik akses situs web

Terhitung hingga bulan Maret 2019, berdasarkan grafik pengunjung yang mengakses situs web tersebut, terjadi peningkatan hingga 14,17% dari bulan sebelumnya dengan total kunjungan sebanyak 78,43 juta kali (<https://www.similarweb.com/website/indoxxi.bz#overview>, diakses 2 April 2019).

Menurut Ahmad M. Ramli, masalah pembajakan lebih disebabkan karena kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya hak cipta sebagai perwujudan penghargaan bagi pencipta. Penjelasan kepada masyarakat akan hal ini tidaklah mudah dan harus dilihat secara komprehensif. Hukum hak cipta memberikan keseimbangan akan hak dan kewajiban, serta berdasarkan asas kesetaraan, persaingan yang sehat, dan kesamaan kesempatan. Sehingga sudah sepatutnya masing-masing pihak melakukan haknya sesuai dengan kedudukannya (2005: 78). Dalam penegakan perlindungan hukum bagi pencipta aspek yang paling berpengaruh adalah pendekatan sosial kultural. Hal ini dapat meminimalisasi pelanggaran dan tindakan yang meresahkan dalam bidang hak cipta akibat penggunaan internet yang meningkat. Dengan adanya kesadaran sosial kultural akan perlunya internet dimanfaatkan

secara positif dan otomatis akan dapat menekan pelanggaran hak cipta. Bahkan menurut Budi Agus Riswandi, dengan adanya kesadaran sosial kultural yang tinggi dalam pemanfaatan teknologi, maka hukum menjadi kurang begitu diperlukan. Hal ini karena masyarakat dengan sadar akan memanfaatkan teknologi sesuai dengan kebutuhan dengan tetap menjunjung sikap penghargaan kepada orang lain (2009: 65).

Masuknya karya sinematografi sebagai salah satu objek yang mendapat perlindungan hak cipta merupakan langkah nyata adanya perlindungan hukum terhadap dunia perfilman, khususnya pada pencipta. Pemerintah telah melakukan upaya perlindungan hukum bagi pencipta karya sinematografi melalui peraturan dan undang-undang. Hal ini telah disesuaikan dengan kondisi digitalisasi pada era revolusi industri yang telah menggeser pola pelanggaran hak cipta dari konvensional menjadi elektronik melalui jaringan internet. Menurut penulis kesesuaian perlindungan hukum terhadap pencipta karya sinematografi terhadap pelanggaran hak cipta melalui situs *streaming* dan unduh gratis di era revolusi industri 4.0 sudah baik, tetapi masih belum optimal. Tidak berlangsungnya perlindungan hukum secara optimal disebabkan oleh beberapa kendala seperti yang disebutkan sebelumnya, khususnya dalam hal kesadaran masyarakat. Mental masyarakat yang masih belum bisa menghargai suatu ciptaan dan sikap pencipta yang cenderung tidak mau ambil pusing mengenai maraknya situs bajakan ini semakin mendorong oknum-oknum tertentu untuk terus melakukan pelanggaran terhadap karya-karya sinematografi.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

1. Status kepemilikan karya sinematografi yang diunggah ke internet tetap ada di tangan pencipta, sampai habis masa perlindungannya atau apabila kepemilikan atas karya tersebut telah dialihkan berdasarkan sebab yang sah menurut Undang-Undang Hak Cipta. pendistribusian karya sinematografi ke internet tidak menghilangkan status kebendaan karya tersebut kepada orang yang mendistribusikan. Oleh karena itu yang dilakukan oleh pihak penyedia situs *streaming* dan unduh gratis di internet tidak mengubah fakta bahwa mereka telah ambil bagian dalam pelanggaran dalam bentuk pembajakan karya.
2. Keseuaian perlindungan hukum di era revolusi industri yang diberikan kepada pencipta karya sinematografi melalui Undang-Undang Hak Cipta secara keseluruhan sudah baik dan cukup, namun demikian masih terdapat beberapa kekurangan dalam beberapa pengaturan di dalamnya. Tetapi kesesuaian perlindungan yang diberikan melalui undang-undang tetap belum dapat menghapuskan terjadinya pelanggaran hak cipta terhadap karya sinematografi. Pelanggaran ini tentunya menyebabkan kerugian bagi pencipta karya sinematografi. Pelanggaran hak cipta melalui media internet yang cenderung lebih sulit diatasi sampai ke akar, kurangnya sumber daya manusia untuk menghentikan akses pelanggaran hak cipta, hingga sikap masyarakat atau sosial kultur yang masih belum dapat menghrgai karya cipta sepenuhnya menjadi kendala tersendiri dalam menanggulangi pelanggaran hak cipta, terutama karya sinematografi.

B. Saran

1. Pemerintah cq Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia dan Kementerian Komunikasi dan Informatika ada baiknya melakukan revisi atau perubahan terhadap Undang-Undang Hak Cipta, terutama dalam menghadapi banyaknya pelanggaran hak cipta melalui internet yang

menciderai hak pencipta. Sehingga perlindungan hukum kepada pencipta dapat dilakukan lebih optimal dengan tidak mengesampingkan prinsip keseimbangan antara pencipta maupun masyarakat yang menikmati karya cipta tersebut.

2. Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual sebaiknya memberikan edukasi secara bertahap bagi pencipta maupun masyarakat, baik melalui himbauan yang ditayangkan secara nasional maupun dengan cara sosialisasi mengenai pentingnya penghargaan atas karya sinematografi, serta dampak yang dapat terjadi terhadap adanya pelanggaran karya sinematografi. Hal ini dikarenakan masyarakat maupun pencipta memegang peran penting dalam menjaga dunia hak cipta, sehingga harapannya dengan edukasi yang diberikan dapat terjadi perubahan kultur sosial yang baik dalam bidang hak cipta.
3. Selain diperlukan edukasi ada baiknya jika Pemerintah cq Kementerian Komunikasi dan Informatika mulai mengatur mengenai identitas digital dalam penggunaan akses internet. Hal ini berkaitan dengan fungsi pengawasan terhadap orang-orang yang hendak mempergunakan atau membuat suatu nama domain di internet, karena dalam dunia *cyber* akses dapat dilakukan menggunakan identitas palsu dan bahkan secara anonim yang berpotensi semakin sulit untuk mencari pihak yang bertanggung jawab terhadap pelanggaran yang terjadi di internet. Pengadaan identitas digital diharapkan mampu memberi batasan yang jelas mengenai penggunaan nama domain termasuk isi atau konten yang akan dimuat dalam suatu situs.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Agus Sardjono. 2008. *Hak Cipta Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Yellow Dot Publishing.
- Ahmad M. Ramli. 2005. *Film Independen dalam Perspektif Hukum Hak Cipta dan Hukum Perfilman Indonesia*. Bandung: Ghalia Indonesia.
- Ahmad Zen Umar Purba. 2011. *Hak Kekayaan Intelektual Pasca TRIPs*. Bandung: Alumni.
- Aji Supriyanto. 2008. *Pengantar Teknologi Informasi*. Makassar: Salemba Empat.
- Budi Agus Riswandi. 2009. *Hak Cipta di Internet (Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia)*. Yogyakarta: FH UII Press.
- _____. 2017. *Pembatasan dan Pengecualian Hak Cipta di Era Digital*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Bunafit Nugroho. 2008. *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ermansyah Djaja. 2010. *Penyelesaian Sengketa Hukum Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik*, Pustaka Timur.
- Francis Lim. 2008. *Filsafat Teknologi, Don Idhe Tentang Manusia dan Alat*. Yogyakarta: Kanisius.
- Frieda Husni Hasbullah. 2005. *Hukum Kebendaan Perdata Hak-Hak Yang Memberi Kenikmatan, Volume 1*. Jakarta: Indian-Hill Co.
- Harris Munandar dan Sally Sitanggang. 2011. *Mengenal HAKI-Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Erlangga.
- Indra Rahmatullah. 2015. *Aset Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Dalam Perbankan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Klaus Schwab. 2016. *The Fourth Industrial Revolution*. New York: Crown Business.
- M. Djumhana dan R Djubaedillah. 2003. *Hak Milik Intelektual, Sejarah, Teori dan Prakteknya*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Muchsin. 2002. *Hukum dan Kebijakan Publik*. Surabaya: Averroes Press.
- Mukti Fajar dan Yulianto Achmad. 2015. *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- OK. Saidin. 2015. *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Peter Mahmud Marzuki. 2015. *Penelitian Hukum (Edisi Revisi)*. Jakarta: Prenada Media Grup.

Rachmadi Usman. 2003. *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*. Bandung: PT Alumni.

Satjipto Rahardjo. 2000. *Ilmu Hukum (Cetakan ke V)*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

Suyud Margono. 2010. *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*. Bandung: Nuansa Aulia.

Tim Lindsey et. al. 2002. *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Bandung: Asian Law Pty Ltd Bekerjasama Dengan Alumni.

Peraturan Perundang-undangan:

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Bersama Menkumham No. 14 tahun 2015 dan Menkominfo No. 26 tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik

Jurnal:

Budi Agus Riswandi. 2016. "Hukum dan Teknologi: Model Kolaborasi Hukum dan Teknologi dalam Kerangka Perlindungan Hak Cipta di Internet". *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*. Vol. 33, No. 3. Yogyakarta: UII Press.

Handy Awaludin Prandika. 2015. "Analisa Perlindungan Hak Cipta di Jaringan Internet Menurut Undang-Undang No 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta". *Jurnal Lex Privatum*. Vol. III, No. 1, Januari-Maret 2015. Sulawesi Utara: Universitas Sam Ratulangi.

Hoedi Prasetyo dan Wahyudi Sutopo. 2018. "Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset". *Jurnal Teknik Industri*. Vol. 13, No. 1, Maret 2018. Semarang: Universitas Diponegoro.

Joshua A. T. Fairfield. 2005. "Virtual Property". *Boston University Law Review*. Vol. 85. Boston: Boston University School of Law.

Kenan Patrick Jarboe dan Roland Furrow. 2008. "Intangible Asset Monetization: The Promise and The Reality". *Information Innovation Intangible Economy*. April 2008. New York: Athena Alliance.

Mega Silvana Kurniawati Musalim. 2016. "Konsekuensi Perubahan Sifat Delik Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Perlindungan Pencipta Menurut Undang-

- Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta". *Jurnal Universitas Atma Jaya*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Ni Made Rian Ayu Sumardani dan I Made Sarjana. 2018. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Pada Situs Online". *Jurnal Kertha Semaya*. Vol. 6, No. 3, Mei 2018. Denpasar: Universitas Udayana.
- Nicola Lucchi. 2007. "Intellectual Property Rights in Digital Media: A Comparative Analysis of Legal Protection, Technological Measures and New Business Models Under E.U. And U.S. Law". *Buffalo Law Review Journal*. Vol. 53, No. 4. New York: University at Buffalo Law School.
- O. Yanto. 2015. "Konsep Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Studi Kritis Pembajakan Karya Cipta Musik dalam Bentuk VCD dan DVD)". *Jurnal Yustisia*. Vol. 4 No. 3. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- _____. 2016. "Konvensi Bern dan Perlindungan Hak Cipta". *Jurnal Surya Kencana Dua: Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan*, Vol. 6, No. 1. Tangerang Selatan: Universitas Pamulang.
- Robby Novianidy. 2016. "Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Film Terhadap Situs Penyedia Jasa Unduh Film Gratis di Media Internet". *E-Jurnal Universitas Atma Jaya Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Sri Mulyani. 2012. "Pengembangan Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Collateral (Agunan) Untuk Mendapatkan Kredit Perbankan di Indonesia". *Jurnal Dinamika Hukum*. Vol. 2, No. 3, 3 September 2012. Purwokerto: UNSOED Press.
- Trias Palupi Kurnianingrum. 2015. "Materi Baru Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta". *Jurnal Negara Hukum*. Vol. 6 No. 1.
- Venti Eka Satya. 2018. "Strategi Indonesia Menghadapi Industri 4.0". *Info Singkat (Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual dan Strategis)*. Vol. X, No. 9.

Skripsi dan Tesis:

- Alfred Damanik. 2010. *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta atas Karya Sinematografi Tinjauan Khusus Hak Penyewaan Karya Sinematografi dalam Bentuk VCD*. Tesis Fakultas Hukum Universitas Indonesia.
- Nur Amelia Pertiwi. 2018. *Pengikatan Hak Cipta Sebagai Objek Jaminan Fidusia*. Skripsi Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Ardinila Nugrahaningtyas. 2016. *Kepemilikan Atas Virtual Property Dalam Hukum Benda Indonesia*. Skripsi Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Dzulfikar Kardawi Sabik. 2014. *Keabsahan Jual Beli Kebendaan Virtual dalam Permainan Online Seal Online Plus Indonesia*. Skripsi Fakultas Hukum Universitas Indonesia.

Internet:

Adam Rendle. 2014.

https://www.taylorwessing.com/download/article_data_lot.html. Diakses 20 November 2018.

Andi Muttya. 2018.

<https://entertainment.kompas.com/read/2018/05/03/215016810/industri-film-indonesia-merugi-rp-14-triliun-karena-pembajakan-di-4>. Diakses 12 Oktober 2018.

Anggun S. Situmorang, <https://www.merdeka.com/uang/akibat-pembajakan-industri-film-rugi-rp-636-miliar-per-tahun.html>, diakses 13 November 2018

Anonim.2018.<https://bplawyers.co.id/2018/01/30/hak-ciata-di-indonesia/>. Diakses pada 19 November 2018.

Anonim. 2016. <https://idcloudhost.com/mari-mengenal-apa-itu-internet-thing-iot/>. Diakses 20 November 2018.

Anonim. 2019. <https://www.similarweb.com/website/indoxxi.bz#overview>. Diakses 2 April 2019.

Asiska Riviastuti. 2018. <http://www.bekraf.go.id/berita/page/8/bekraf-dukung-kampanye-anti-pembajakan-film>. Diakses 20 November 2018.

Kementerian Informasi dan Komunikasi. <https://trustpositif.kominfo.go.id/>. Diakses 7 Maret 2019.

Komisi X DPR RI. 2018. <http://www.dpr.go.id/berita/detail/id/20360>. Diakses 1 April 2019.

Mahendra Adhi Purwanta. 2012. <https://www.coursehero.com/file/p2ta7m7/27-Labor-Theory-of-Property-Labor-Theory-of-Property-adalah-teori-yang/>. Diakses 4 Maret 2019.

OHCHR. <http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/>. Diakses 17 Maret 2019.

United States Trade Representative. 2018. <https://ustr.gov/sites/default/files/files/Press/Reports/2018%20Special%20301.pdf>. Diakses 3 Maret 2019.